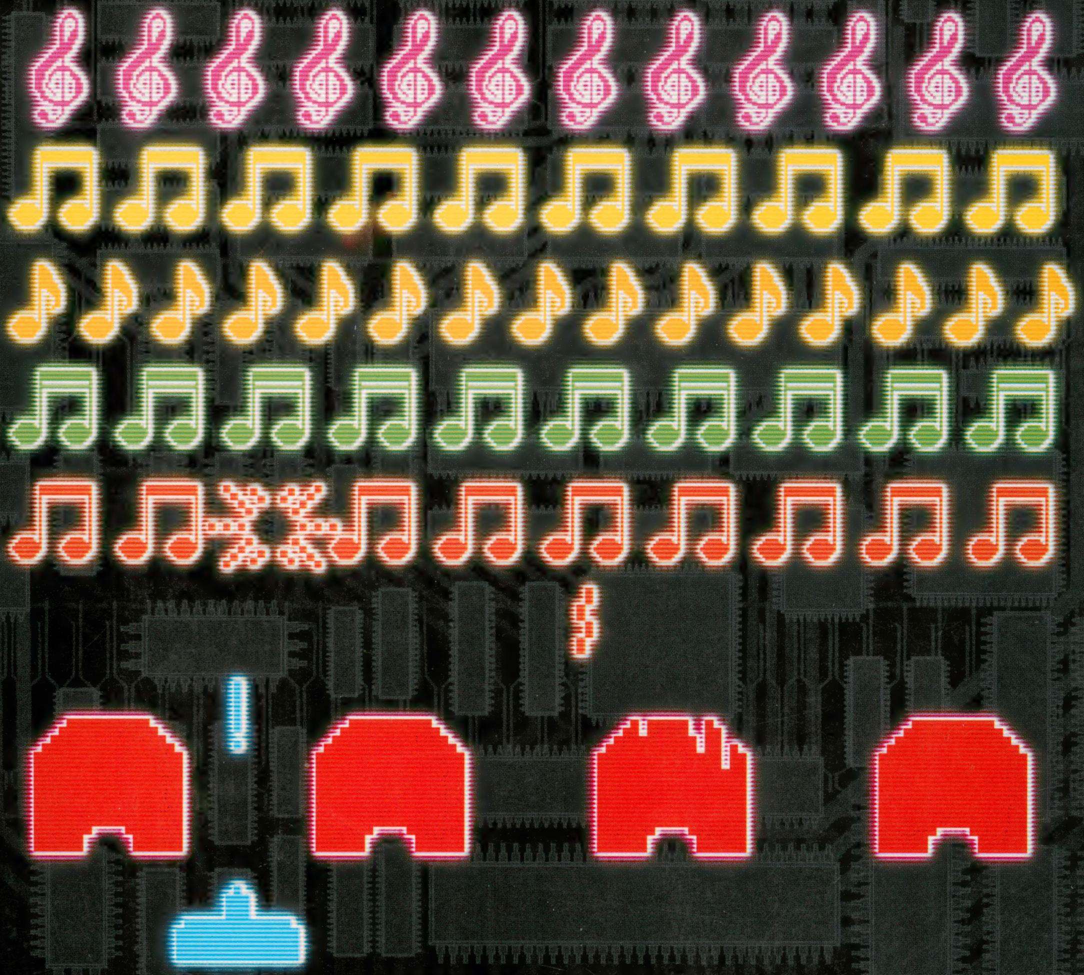
そうだ、ゲームミュージックを聴こう！

OK,Let's hear the Game Music!

監修：G-trance／罰帝



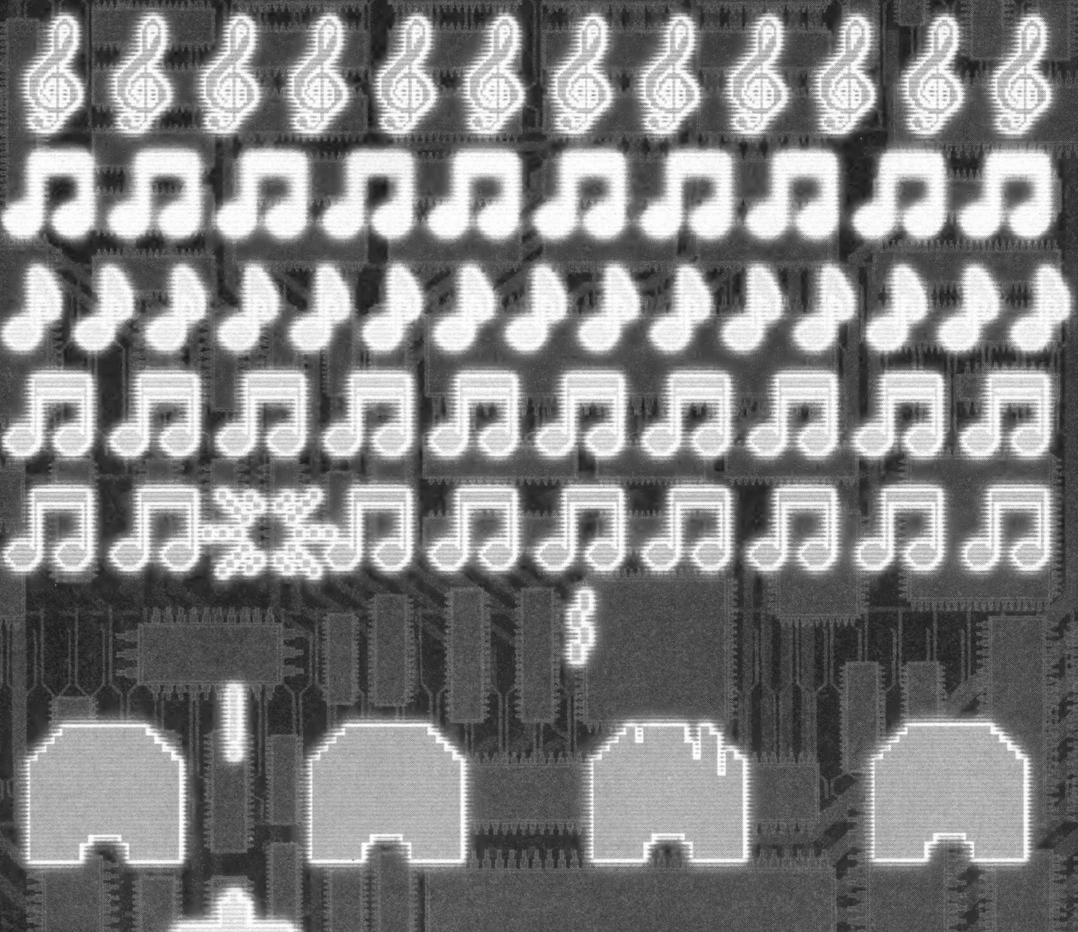
MICRO MAGAZINE

そうだ、ゲームミュージックを聴こう！
監修：G-trance／罰帝
MICRO MAGAZINE

そうだ、ゲームミュージックを聴こう!

OK,Let's hear the Game Music!

監修：G-trance／罰帝



まえがきらしいもの

　他の音楽ジャンルの歴史を振り返ってみても、新しい楽器・音源の登場に技術が追いついてこない時期には、別ジャンルの有名曲をアレンジするという実例が多く見られます。逆に言うと、それが実践できなかったジャンルは定着しないとも言えるでしょう。初期のゲーム音楽は、まさにそのような「技術検証」の時期だったと言えます。クラシックの曲やアニメの曲が、新しい技術を用いて演奏され（著作権的な問題はこの際無視しますが）、後のゲームミュージックの可能性が開かれたと言えるでしょう。

　視点を現代に移しますと、ゲームミュージックは未だに「ピコピコ言うやつ」と思われていたり、アニメのサントラCDと同じ棚に並べられたりしていて、ゲームそのものを遊ばない人種には理解されることもなく、なかなか世間では認知されていないものです。しかしながら今現在のゲーム音楽は、世間一般の人種が聴く音楽との差がどこにあるのか解らなくなるほどに、表現力も技術も進化を遂げました。ロック、テクノ、歌モノ、何でもいいのです。版権を利用したポップス曲だって、ゲーム機から発せられる音であれば、何でもゲームミュージックになってしまう時代になったのです。

　では「ゲームミュージック」というジャンルはこれからどこに向かうのか？　それはまだわかりません。確実に言えることは、それが「今も変わらず気持ちいい」と言うコトだけです。

　本書は、今もゲーム音楽を作り続ける作曲家たちの言葉をメインに、作品の生まれた背景を追うことで少しでもその魅力の解明に迫ろうとした、小さなプロジェクトの途中経過です。いや、全然迫ってないかも知れませんけど。お読みになられた後に当時のアルバムとか聴いてみたくなったり、イベントに出かけてみたくなったり、昔好きだったゲームの作曲者が手掛ける最新アルバムを買ってみたくなったりしたならそれでイイです。

2002/09/09　G-trance／罰帝

C O N T E N T S

♬<序章>♬ ……7

ビデオゲーム音源チップの歴史 ……8

音源チップ年表 ……18

ゲームライターが選ぶこの一枚　多根清史 ……20

♬<第一章>♬

ゲームミュージックをつくる人々（そのいち） ……21

スーパースィープ（細江慎治、佐宗綾子、安井洋介） ……22

松前公高 ……28

弓削雅稔、上村建也 ……32

松前真奈美 ……38

ゲームライターが選ぶこの一枚　卯月鮎 ……42

♬<第二章>♬

ゲームミュージックをつくる人々（そのに） ……43

崎元仁 ……44

桜庭統 ……48

“さんたるる”並木学 ……52

H.（Hiro、光吉猛修） ……56

ゲームライターが選ぶこの一枚　児山計 ……68

♬<第三章>♬

ゲームミュージック・シーンをささえる人々 ……69

中村正俊 ……70

遠藤雅伸 ……74

T.J！ ……78

大野善寛 ……82

はみだしギャラリー ……86

ゲームライターが選ぶこの一枚　G-Trance／罰帝 ……90

ゲームライターが選ぶこの一枚　飴尾拓朗 ……91

♬<終章>♬ ……93

あとがきっぽいもの ……94

C O N T E N T S

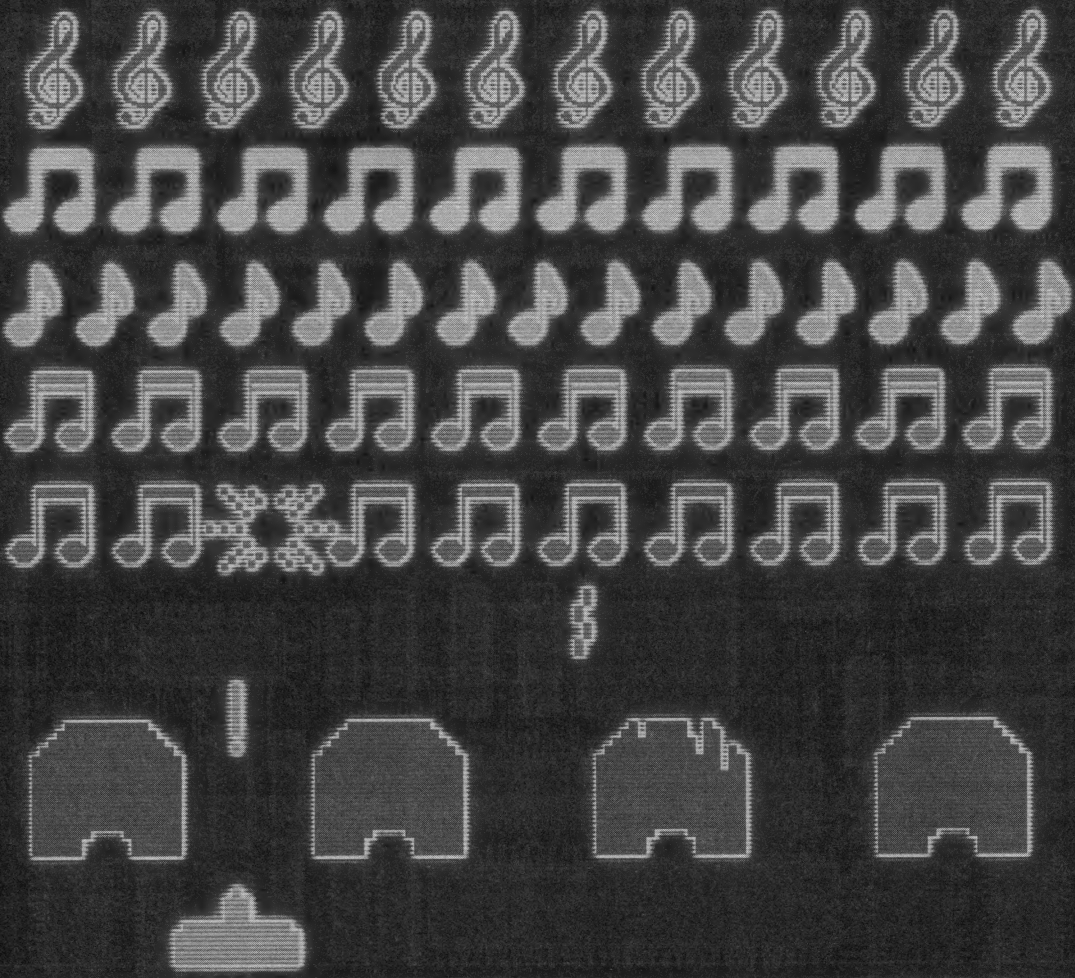
♬<巻末付録>♬

ゲームミュージックデータベース ···97

♬<コラムさくいん>♬

テクニクティクス ···27
玉繭物語　オリジナルサウンドトラック ···31
東亜プラン・ゲーム・ミュージック・シーン1　達人 ···37
スペースボンバー／パイロットキッズ ···41
RADIANT SILVERGUN SOUNDTRACK+ ···47
グラナダ　サージェント・ウルフバンド ···51
バトルガレッガ（サターン版） ···55
クラッキンDJ2 ···67
ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック ···77
ダライアス　タイトー・ゲームミュージックVol.2 ···110
アール・タイプ　−アイレム・ゲームミュージック− ···117
ザッツ・アタリ・ミュージック　Vol.1／Vol.2 ···128
すぎやまこういち　ドラゴンクエストゲーム音源大全集1 ···132
コナミMSXスーパーベストアンティークス ···137
カプコン・ゲームミュージックVol.1（復刻版） ···141
ミュージック・フロム・ハイドライド3 ···144
メガセレクションⅡ -G.S.M.SEGA- ···150
未来忍者・慶雲機忍外伝 -G.S.M.NAMCO 1- ···154
Technosoft GAME MUSIC COLLECTION VOL.5 サンダーフォースⅣ ···158
Techno Soft GAME MUSIC COLLECTION VOL.10 Technology ···159
FINAL FANTASY X Original Soundtrack ···163
シルフィード　-OFFICIAL GAME MUSIC SOUND- ···163
サンダークロス ···167
Music from SUPER魂斗羅&A-JAX ···167
ポップンミュージック6　オリジナルサウンドトラック ···173
メタルブラック ···183
JETでGO！2 ···187
セガコンVol.1/Vol.2 ···187
悪魔城ドラキュラ　ミュージックコレクション ···189
ディスクステーション“Best Of 3−years” ···189

序章



『ビデオゲーム用音源チップの歴史』

ゲームミュージックを語る上で外せないファクターとして、音源チップの存在があげられる。ここでは、音源チップ以前の時代も含めて、ゲームミュージックに関連の深い音源チップの歴史を掘り下げていきたい。

Text by Hally (VORC)

1) 1957— 音源チップ以前の時代

古いSF映画などで、ピコピコと音を立てながら動作する大型コンピュータの姿を目にしたことはないだろうか。コンピュータが産業として成立しはじめた1950年代、あのレトロSF的なサウンドは実際にコンピュータ本体から発振されていた。そしてそれがコンピュータによるデジタルサウンドの起源となったのである。

もちろんこの時点ではまだ音楽と呼べるようなものにはなっていない。もっとも基本的なデジタル音色、すなわち矩形波が無秩序に鳴り響いていただけである。しかしそんな音が、コンピュータの正常動作を知らせる役割を果たしていた。当時のコンピュータはあまりに大きく、ひとたび不具合が発生すればその場所を特定するだけでも大変だった。そこで回路の要所要所にスピーカーを取りつけて、データの往来が音で分かるようにしていたのである。

その音程と発音時間を制御すれば音楽を作ることができる。1957年、AT&Tベル研究所に勤務していたマックス・マシューズは、これを実践すべく世界初のコンピュータ用音楽プログラム「MUSIC」を開発した。当時最高級の性能を誇ったIBM704で一時間計算してやっと１分間の単音フレーズを作り出すことができるという代物で、音色には矩形波より丸みのある三角波が用いられた。翌年には同時に4音まで発声可能な「MUSICⅡ」に進化し、「MUSIC Ⅲ」(1960) ではPSGと同じかそれ以上の音を実現するに至っている。さらに改良された「MUSICⅤ」(1968) はさまざまな研究機関に広まり、FM音源研究の基礎にも繋がっていった。「MUSIC」シリーズのサウンドは現在『ザ・ヒストリカル・CD・オブ・デジタルサウンドシンセシス』(WERGO WER2033-2 輸入盤) というアルバムで聴くことができる。

ゲーム機がその恩恵によって音楽を奏でるようになるのは、「MUSIC」の登場から20年近く経ってからのことである。1972年に誕生したアタリの『ポン』は、電子音による効果音を実現した初のゲーム機として知られている。その音は1950年代の大型コンピュータと変わらない単純な矩形波で、効果音のバラエティは何段階かの音程だけで表現していた。1977年にはエキシディの『サーカス』が登場し、ここで初めてコンピュータゲームはメロディを奏でるようになった。和音も起伏もない初代「MUSIC」レベルの音楽を、ようやく実現したのである。

2) 1977— 音源チップの登場

この頃の音の処理は基本的にCPUの仕事で、それ専用のICチップを搭載したコンピュータはまだ登場していなかった。音の発生から出力までを処理する音楽専用の集積回路～すなわち音源チップは、1970年代中頃には誕生していたが、この技術を最初にゲーム機に取り入れたのはアタリだった。1977年、ファミコン以前にもっとも普及した家庭用ゲーム機として知られるアタリ2600が発売された。これに内蔵されたカスタムチップのTIA (Television Interface Adaptor) こそが、最初のゲーム用音源チップと呼べるものである。厳密には音と映像の両方を処理するためのチップなのだが、スペースと予算が制限される家庭用ゲーム機やパソコンでは、このように多機能チップの一部として音源をまとめるケースは珍しくない。コモドールVIC-20、ファミコン、PCエンジンをはじめ多くの機種にその例を見ることができる。

TIAは矩形波とノイズの組み合わせによる音色変化と、2音までの同時発声が可能で、和音を用いた音楽を表現できるだけの能力を持っていた。もっとも音楽らしい音楽を奏でるソフトが登場するのはだいぶ先になってからの話である。当時はアーケードゲームですらほとんど効果音だけだったのだから当然といえば当然なのだが、いずれにせよまだ単音しか制御できなかった当時のアーケード基板に先駆けて、TIAは音楽に適したスペックを採用していたので

ある。これに限らず、少なくとも1980年頃までは、家庭用ゲーム機やパソコンのほうに音楽的なアドバンテージがあった。しかしその事実は意外に知られていない。たとえばチップ音源の代表格ともいえるGI（ゼネラル・インストゥルメンツ）のPSG（Programable Sound Generator）は、矩形波3音にノイズを混入可能という仕様なのだが、これを最初に採用したのはアップルⅡ用の音源ボード「モッキンボード」（1978）だった。アーケード業界がこの採用に動き出すのはそれより2年ほど後、『パックマン』によりゲームにおける音楽の可能性が見出される頃のことである。

この時期のアーケードゲームは、音楽よりむしろ印象的な効果音を求める方向に進んでいた。タイトーが『スペースインベーダー』で採用したアーケード音源チップ第一号、CSG（Complex Sound Generator）はそれをよく物語っている。アナログシンセ系の分厚いサウンドで迫力ある効果音を生み出すことができるものの、音階的な制御はほぼ不可能なのである。当時のアーケード機に求められたのは、そういう性能だったということだろう。

アーケードでいち早くメロディ路線を打ち出したのは、誰もが知るようにナムコである。その音楽的アプローチは1979年『ボムビー』ですでに始まっている。アーケードで初めて和音の発声を実現したのは、これに搭載されたカスタム音源だった。しかもノイズ以外の効果音は、アナログシンセ的な曖昧さではなく、れっきとした音階に基づいている。同年の『ギャラクシアン』も同じ音源によるものだが、効果音とも音楽ともつかないあの独特のイントロは、ゲーム「音楽」の胎動だったわけである。

1979年はパソコンが音源チップを内蔵しはじめた年でもあった。いわゆる内蔵音源の先駆者となったのは、アタリ400/800に搭載されたPOKEY（POtentiometer and KEYboard Integrated Circuit）と、TI（テキサス・インストゥルメンツ）のTI99/4Aに搭載されたDCSG（Digital Complex Sound Generator）である。POKEYは80年代後半までパソコンとアーケードで活躍したアタリの代表的音源チップで、TIAから映像機能を切り離し、発音数を倍にするなどの機能強化を図ったものである。一方半導体メーカーとして知られるテキサス・インストゥルメンツが自ら世に送り出したDCSGは、一般的には「AY系と微妙に違うPSG」と認識されている音源チップである。いちばん異なるのはノイズの仕組みで、これに関してはPSGよりむしろゲームボーイ音源に近い仕様になっている。あとに続くSNシリーズも実質的に同じもので、PSGとならんで幅広いプラットフォームに用いられたのはこちらである。セガマークⅢやメガドライブといった家庭用ゲーム機で親しんだ人も多いことだろう。近年ではSNKのネオジオポケットに採用され、現在もセガトイズのピコでひそかに活躍していることから、もっとも息の長いテレビゲーム用音源チップといえる。

3) 1980― ゲームミュージックの幕開け

ナムコの『パックマン』がゲーム業界に与えた衝撃はあらゆる面で大きなものだった。音についても例外ではない。新型カスタム音源C15が奏でる個性的なオリジナル曲が、効果音一辺倒だったアーケード業界に、音楽について考えさせるきっかけを作ったであろうことは想像に難くない。そのサウンドは『ニューラリーX』『ギャラガ』（ともに1981）と進むにつれ、いよいよ存在感を強めていく。

波形メモリ方式を用いたWSG（おそらくWave Sound Generatorの略）は、音色プログラムを可能にした最初の音源チップである。単純なものではあったが、ともかく矩形波・三角波・ノコギリ波というようなありきたりの電子音に縛られない音を実現してみせたのである。

ところで『パックマン』と同時期の他社製基板には、PSG、DCSG、POKEYなどを2～3個搭載しているものが少なくない。対してナムコのC15はいかに表現力の面で優れようとも、たった3音である。ナムコを超える音楽性は、少なくともハードウェア的には、他社でも実現不可能ではなかったはずなのである。しかしアーケードの大勢は依然「効果音あってのゲームサウンド」という認識だったようで、そうした基板の多くが持てるチャンネルのほとんどを効果音に費やしていた。音楽志向が業界に定着するまでにはさらに2～3年を要することになる。なおC15はカスタムチップであるにもかかわらず、セガやミッドウェイをはじめとする数社にも提供された。業界内での評価の高さを裏付けるものである。

この時期のアーケード特有の音源としてはアムスターの『フェニックス』に初搭載されたTIのTMS36系音源も興味深い。もともと電子オルガン用に設計されたチップで、後のMSM5232にも似たきらびやかで余韻の美しい音色が特徴的である。原理的には6音まで同時発声できるが、複数フレーズの演奏に向かない構造だったため、魅力的なゲームミュージックには乏しい。しかし効果音志向が育んだひとつの成果とはいえるだろう。

同時期に発売された「ミュージックジェネレータボード」というPC-9801用の音源ボードには、TMS3631-RI104というチップが用いられている。これも同じ方式の音源なのかどうかは定かではないが、8重和音の演奏が可能というから他のTMS36系とは別物と考えてよさそうである。

1980年代に入ると家庭用ゲーム機やパソコンもPSGやDCSGを搭載しはじめる。これより先、カスタムチップの開発能力を持たないハードウェアメーカー各社は半導体メーカーとの結びつきを強めるようになる。たとえばマテル社はPSGを生んだGIと提携し、アタリ2600の対抗馬「インテリビジョン」を共同開発した。これ用に開発された拡張PSGともいうべきAY-3-8914は、従来のPSGに比べ音の強弱による表情を与えやすくしたものなのだが、基本的な性能はほとんどそのままである。GIはこれを最後にゲーム用音源史から姿を消し、PSGのその後はヤマハに委ねられることになる（蛇足になるがPSGと呼んでいい音源は、厳密にはGIのAYシリーズのみである。DCSGやファミコンの音までPSGに含めるのは、バンジョーやウクレレをギターと一緒にするような乱暴な分類なので、オールドVGM愛好家なら気をつけておきたい）。

1981年には欧米のゲームミュージックを語る上で欠かせないコモドールが、コモドールVIC-20を引っさげて音源史に登場する。任天堂、アタリと並ぶカスタムチップの雄となるコモドールだが、この会社の放った音源チップはとりわけ曲者ぞろいである。VIC-20に搭載された音源チップ、VIC（Video Interface Chip）はその中にあっては比較的個性の薄い一品で、荒削りなPSGといった印象のものではある。しかしローファイなサウンドと味のあるノイズが近年見直されつつある。

コモドールの本命音源はなんといっても、翌年コモドール64が搭載したSID（Sound Interface Device）だろう。同時発声は3音までだが、矩形波、三角波、ノコギリ波、ノイズの複合波形による音色バリエーションと、強力なアナログフィルタが繰り出す変化に富んだサウンドは、当時のパソコン内蔵音源としては群を抜いて分厚く自由なもので、職業ミュージシャンをも虜にしたほどだった。今なおチップチューン音源の代名詞として君臨し、欧米では次々に新曲が生み出されていることを思えば、PSGと並んでもっとも成功したワンチップ音源といっていいだろう。サンプリング用チャンネルを隠し持つ前期型（6581）と、よりシャープでクリアな音質の後期型（8580）があり、両者合わせて十種類近いバリエーションが存在する。しかも、そのそれぞれで音が微妙に違うというから、なかなか語り尽くせない音源である。

コモドール64はもともとアーケード用システム基板として開発されていた。もしかするとSIDはナムコWSGの強力なライバルになっていたかもしれないのだが、いずれにせよナムコの躍進はまだ止まらない。コモドール64登場の翌月、ナムコは『スーパーパックマン』をリリースし、WSGの発展型となるC30を披露した。やはり波形メモリ方式で同時発声8音という「他社の人にとてもくやしがられた」（大野木宜幸）ほどの仕様は、アーケードと家庭用のハードウェア格差を決定的に見せつけるものとなった。

一方、のちにサンプリング用音源としてアーケードで重宝されることになるADPCM（Adaptive Differential Pulse Code Modulation）方式のチップが採用されたのもこの年である。標準的なPCM方式は膨大な量のメモリを消費するが、当時はメモリが高価だった。そこでゲーム用としては、多少音質を犠牲にしてもメモリを節約できる圧縮型のADPCMが注目されたのである。

最初に沖電気のMSM5205を搭載したのはおそらくアイレムの『ムーンパトロール』ではないかと思われる。サンプリング音質は最大でも電話なみ（4bit/16KHz）だが、メモリ消費の都合上さらにその半分以下で用いるのが普通だった。基本的に効果音専用の存在だったといっていいだろう。だいぶあとになってその音質を逆手に取った音楽をタイトーの『ダライアス』（1986）で聴くことができるが、それ以外音楽に用いられたことはほとんどない。これに限らず（AD）PCMにはつねにメモリの制限が付きまとうため、最高音質を発揮できない状況は比較的最近までよくあることだった。

サンプリングそのものは、ADPCM以前からDAC（Digital to Analog Converter）や音声合成チップによって実現していた。DACというのはデジタルデータを実際の音に変換する装置の総称で、PSGからPCMまであらゆるデジタル音源が最後に必ず通過する、いわば音の出口といえるものである。そういうわけで、DAC専門のチップもまた広い意味での音源チップといえるだろう。簡単なものは『サーカス』以前からビープ音の音階制御に用いられてきた。初期のサンプリングは、その処理を高速化することで実現したものである。

スペースの都合上この方面の歴史は割愛するが、ADPCMの登場と前後してコナミが実用化したカスタムDACチップ、SOUND01には言及しておきたい。『ツタンカーム』（1982）から用いられたものだが、これはのちに、ゲームミュージック史上おそらく最初のサンプリングドラムを響かせたチップとなる。PSG5個というかつてない大編成にSOUND 01のリズムを加えた『ジャイラス』（1983）は、まだ音楽面でそれほど知名度のなかったコナミが、音楽に対する意気込みを見せつけた会心作となった。そのドラムはリアルな音質にはまだ遠いものだったが、『リズムにサンプリングを用いる』というFM音源時代の発想を先取りしたものだったといえるだろう。

『ジャイラス』の2ヶ月後、任天堂はファミリーコンピュータを発売している。ファミコン音源pAPU（pseudo

Audio Processing Unit）はPSGを若干拡張したような仕様になっていて、矩形波バリエーション2音に三角波、デルタ波、ノイズを加えた計5音が用意されている。使い込まれるほどに個性を膨らませていった音源であり、一部のカートリッジに拡張音源チップが搭載されるようになった1980年代後半、その実力は頂点に達した。

ファミコン本体は音源チップを持っておらず、音に関する機能はCPUであるRP2A03に組み込まれている。これがリコーとの共同開発によるものであることは有名な話だが、両社が手を組んだ音源はゲームボーイに至るまで「安価で個性的」という点で一貫している。ディスクシステムに搭載されたファミコン初の拡張音源RP2C33もその成果として数えられる。チープながら深い表現力を備えたこの不思議な音源は、波形メモリを土台にしたFM方式という非常にユニークなものである。

そのほかサードパーティーによる拡張音源としては以下のようなものがある。

・VRC6（コナミ）…『悪魔城伝説』（1989）から採用。矩形波2+ノコギリ波1チャンネル。
・VRC7（コナミ）…『ラグランジュポイント』（1991）で採用。FM音源6チャンネル（ヤマハ製OPLLチップからリズム機能を除いたもの）
・NAMCOT106（ナムコット）…『キング・オブ・キングス』（1988）から採用。波形メモリ8チャンネル。
・FME7（サンソフト）…『ギミック!』（1992）で採用。矩形波3チャンネル。
・MMC5（任天堂・エニックス・ハル研究所）…サウンド機能を用いるゲームと用いないゲームがある。用いたのは『役満天国』（1991）が最初か。矩形波2チャンネル。

4）1984— 消えていった個性派音源たち

1984年はゲームミュージックにおけるFM音源元年である。単純な波形しか扱えなくても、波形同士を合成すればよりリアルな音色が得られる…という斬新なアイデアから生まれたFM音源は、一躍時代の寵児となっていった。

FM音源がそれまでのPSGやSIDなどと決定的に違うのは、実際にシンセサイザに使用された音源を元に開発された点である。シンセサイザのワンチップ化と低価格化が進んだおかげで、こうした本格派音源チップがゲームミュージックの現場に進出する機会を得たのである。

そしてその恩恵にあずかったのは、実はFM音源だけではなかった。1984年にはほかにもシンセサイザ生まれの癖のある音源たちがアーケードにもたらされている。とりわけ忘れがたいのは沖電気のMSM5232である。もともとコルグの「POLY800」（1984）という低価格シンセサイザのために開発された音源チップなのだが、タイトーやアルファ電子がその性能に着目し、アーケード基板に導入した。同時発声数は8音で、1音ごとに4個の矩形波が用意されている。つまり最大32音の大編成になるのである。可愛らしくもゴージャスな矩形波オーケストラとでもいうべきそのサウンドは、TIAから始まる矩形波音源チップの最終進化形態といっていいものだろう。1986年までのわずかな期間しか活躍しなかったが、それにもかかわらず「MSM5232にハズレなし」と断言していいほど優れたゲームミュージックに恵まれた。CD化されたのがタイトーの『フェアリーランドストーリー』『ワイバーンF-0』（ともに1985）のみというのは悔やまれるところである。

もうひとつ、知名度はないに等しいが、CES（クリエイティヴ・エレクトロニック・システム）製のCEM3394という音源も登場している。シーケンシャルサーキッツが「SIXTRAK」（1984）以降ローコスト路線のシンセサイザに用いていたもので、アーケードではバリー・センティが1984年から3年ほど使用している。1チップにつき1音だけ発声可能だが、「SIXTRAK」と同様6個1セットで使用するのが一般的だったようである。ゲームに関わったあらゆる音源のなかで、正真正銘のアナログシンセといえるチップはこれだけであろう。矩形波、三角波、ノコギリ波の音色バリエーションに加え、フィルターやFM変調による音色の加工も可能という、なかなか面白い仕様である。その音を堪能するにはイントロクイズ『ネーム・ザット・チューン』（1986）が最適だろう。

パソコンに目を移すと、1984年にはコモドールVIC-20の後継機となるコモドールPLUS/4に、TED（Text Display ICs）という新しい音源が搭載されている。しかしサウンド面の機能はVICに劣るものなのでこれは省略しよう。

この年アタリはAMYと呼ばれる幻の音源チップを世に送り出すはずだった。これはアタリ800シリーズの新鋭機として発売予定になっていたアタリ65XEMに搭載されていたもので、SIDを超える性能の音源というのが売り文句だったようである。性能の詳細は不明だが「女性オペラ歌手が演じた直後に男性の声で同じオペラを演じた」というデモンストレーション記録（www.atari-history.com）が興味深い。その後AMYの技術は他社に売却されたが、なぜかアタリは再びそれを取り戻そうとしたため裁判沙汰になり、結局日の目を見ることなく消え去ったという。

エンタープライズ・コンピューターズのエンタープライズ64（1985）に搭載されたカスタム音源Daveも、リリー

スこそされたものの、やはり幻の音源といっていいかもしれない。矩形波3音+1ノイズ…と書けばPSGと変わり映えしないように聞こえるが、ステレオ発声が可能で、そのうえ簡単なエフェクト（ディストーション、ハイパスフィルタ、リングモジュレーション）まで搭載していたのである。発売のタイミングを逸したため商業的には不振に終わり、その真価はほとんど知られないまま終わっている（後年、なぜかハンガリーでベストセラー機となった）。

このあたりはFM音源が天下を取る直前の音源戦国時代とでもいうべき時期で、音源史としてはいちばん面白いところかもしれない。

5）1983— FM音源時代

ヤマハはFM音源チップ開発と並行して、主に自社のMSXに導入する目的で、PSGの互換チップを完成させている。SSG（Software Controlled Sound Generator）と呼ばれるチップがそれで、PSGに比べて音程の正確さが向上している。現在でもYZM294という同等品が入手可能である。

FM音源チップの起源となったのは、ヤマハのシンセサイザ「DX7」(1983) に搭載されたOPS（Operator Type-S）という2チップ構成の音源である。これをワンチップ化し、音色合成の手順を簡略化するなどしたものがOPMで、1983年にヤマハのMSX用拡張音源カートリッジ「SFG-01」に組み込まれ、パソコン史上最初のFM音源となった。そして「SFG-01」を標準搭載した同社のMSX・CX5（1984）は、最初のFM音源内蔵パソコンである。その一年ほどあとには「SFG-01」のアップグレード版「SFG-05」が登場している。内蔵チップはOPPに変更されているが、どちらも同時発声8音で実質的に同じ性能である。これらのFM音源は、基本的に専用の音楽ソフトからしかコントロールすることができなかった。FM音源を用いたパソコンゲームが登場するのはもう少しあとになってからである。

アーケードで初めてOPMを採用したのはアタリの「マーブルマッドネス」（1984）である。のちにセガ、ナムコ、コナミ、アイレムなども好んでOPMを用いたが、搭載したマザーボードの多くが長寿となったため、OPMはアーケードでもっとも普及したFM音源チップとなった。多くの人がFM音源といわれて思い出すのはたぶんこのサウンドであろう。

だが発展型まで含めるのなら、より多く用いられたのはOPN系のチップである。OPNとOPLはゲーム/ホビー機向けにさらに機能を絞りこんだモデルで、以後FM音源チップはこの二系統に分かれて発展していくことになる。

OPNはSSGの上位互換チップとして開発されたもので、SSGとOPMの機能を兼ね備えたものである。もっともFM音源部の同時発声数は3音に削減されており、わずかだが機能にも変更が加えられている。パソコンではPC-6601SRおよびPC-6001mkⅡSR（1984）が採用したのを皮切りに、PC-8801mkⅡSRやFM-77といった人気機種が搭載し、国産パソコンを代表するFM音源となっていった。アーケードではカプコンの『戦場の狼』（1985）が最初である。これはFM音源を使用した初の国産アーケードゲームでもあり、タイトー、ジャレコ、セガなどのアーケード各社も次々とそれに続いた。

OPN系チップの進化は、FM音源の発声数やサンプリング用音源などを追加・強化する方向に向かう。1987年にPC-8801シリーズ用の音源ボード「サウンドボードⅡ」に搭載されたOPNA（OPNにFM音源3音、ADPCM1音、リズム用PCM6音を追加）。そして同年タイトー『ニンジャウォリアーズ』の業務用基板に搭載されたOPNB（OPNにFM音源1音、ADPCM7音を追加）。この２つが以後のシリーズの原型となる。

OPNAはパソコン/家庭用の系譜で、これからADPCM機能を削除したOPN3-Lは、PC-9801シリーズ用の通称「86音源ボード」として浸透した。OPN2はOPNAをFM音源とPCM1音だけのシンプルな構成にグレードダウンしたもので、こちらはメガドライブの音源として活躍した。同等品のOPN2CはFM-TOWNS（YM3438）、FM-TOWNSⅡ（YMF276）にも採用されている。

一方OPNBはアーケードの系譜で、SNKのネオジオ、タイトーのF2など寿命の長いマザーボードでの活躍が目立つ。そのためOPMに次いで多くの作品がCD化された音源チップとなった。ネオジオととも現在も細々と生き続けるOPN系最後の生き残りでもある。OPNBにFM音源を2音追加したYM2610Bは、タイトーが『ソニックブラストマン』（1990）頃から一部基板に用いており、同等品のYMF286は彩京が『ガンバード』（1994）などで使用している。

さまざまな音源のハイブリッドであるOPN系に対して、OPL系は基本的にFM音源だけで構成されている。発声数についていえば最大9音とOPMにひけをとらないが、代わりに音色合成の仕組みを簡略化したのがこのシリーズである。OPNがアーケードに進出した1985年、OPLも同じ舞台に登場した。ニチブツ『テラクレスタ』（海外版のみ）がその最初で、以後SNK、データイースト、テクノスジャパンといったメーカーを中心に普及していった。パソコン方面ではMSX用音源カートリッジ「MSX-AUDIO」（1986）とPC-9801用音源ボード「サウンドオーケストラ」

とが採用したのみである。正確にいうとこれらが搭載したのはY8950という上位互換チップで、ADPCMが1音拡張されている。音質は電話機程度（4bit/16KHz）のものである。

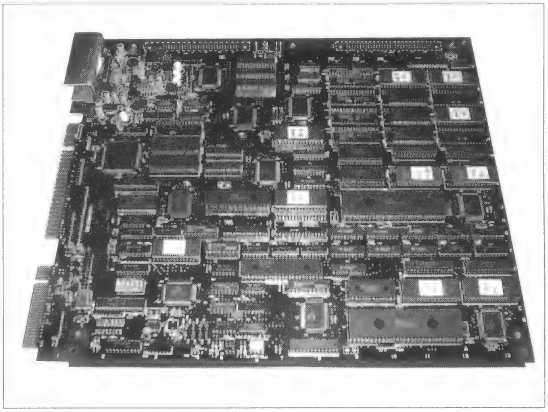
「サウンドオーケストラ」のY8950はほとんど活用されなかったし、「MSX-AUDIO」も国内ではあまり普及しなかった。MSXの世界で実質的なスタンダードとなったのは、OPLの廉価版として音色の幅をさらに切り詰めたOPLLで、これを搭載した音源カートリッジは「FM-PAC」という名で知られている。OPLLはセガマークⅢが拡張音源「FMサウンドユニット」として先駆けて製品化していたもので、近年までパチンコ/パチスロの現場でも同等品が活躍していた。現在も生産されている唯一のOP系FM音源である。

OPLの活躍は、音色合成機能を若干拡張した上位互換のOPL2に引き継がれ、アーケード各社もこれにシフトしていった。だがOPL2は、アーケードでの活躍以上に、IBM-PC互換機用のFM音源ボード「Adlib」に採用されたことで知られる。IBM-PC互換機史上最初に普及したこのサウンドボードは、現在広く普及している「サウンドブラスター」シリーズのルーツにあたるものである。したがって海外ではOPL2と、その後継でOPM相当の機能を部分的に採り入れたOPL3が、標準的なFM音源として認識されている。

ウィンドウズパソコンの時代が本格化すると、OPL3にはPCMなどの音源を拡張した無数のバリエーションが登場するようになる。OPL4もそのひとつで、FM音源部はOPL3と同じだが、AWM音源という再生専用PCM方式による24音が追加されている。1995年発売のMSX用音源カートリッジ「ムーンサウンド」（日本では未発売）に搭載された音源で、8ビット機が扱う音源としてはもっとも豪勢なものといえるだろう。彩京のアーケード基板（1996年の『戦国ブレード』など）にも採用された。

また一方、PC-9801シリーズのウィンドウズマシン化にあわせて登場した音源ボード「PC-9801-118」には、OPN3-LとOPL3の性能を併せ持ったYMF297が搭載された。ただし両方の機能を同時に扱うことは不可能で、PC-9801シリーズがウィンドウズマシンに吸収されていく過程を象徴するような存在でもあった。

1994年頃からヤマハの音源にも（AD）PCMのみのものが目立つようになる。ジャレコやセイブ開発のマザーボード（『アイドル雀士スーチーパイ』（1994）『バイパー・フェイズ1』（1995）など）に見られるYMF271はその典型で、8チャンネルまでの（AD）PCMを扱うものである。『怒首領蜂』（1997）あたりからケイブの基板などに見られるYMZ280はこの発展型で、ステレオ機能が強化されている。



このあたりからヤマハはセガと結びつきを強め、1994年にはセガサターン用の音源としてSCSP（Sega Custom Sound Processor）を送り出している。これはCDクオリティのPCMを32チャンネル扱うことができるものだが、面白いのはチャンネル同士を好きに繋げてFM合成できることで、FM音源の蓄積をも活かした設計なのである。残念なことにFM音源としての性能を存分に発揮した作品はほとんど登場しなかったが、逆に考えればまだ可能性の秘められている音源チップともいえるだろう。ヤマハとセガの共同開発はドリームキャストに続くが、そこにはもうFM音源の姿はない。

（AD）PCMのさらなる発展により、これ以降FM音源シーンは衰退の一途を辿るかのように見えた。しかし、ここ数年の間で携帯電話用として脚光を浴びているのは誰でもご存知だろう。その性能はすでにOPN/OPL系を凌駕しているが、また別系統のものなのでここでは触れないことにする。

6) 1985— 脱チープ志向とサンプリング音源

国産アーケードゲームを中心とする、FM音源の急速な普及は「ゲームミュージックはもはやチープではいられない」という時代の趨勢を示すものだった。ただし高い表現力を持つFM音源にも弱点があった。リズム用としてはやや迫力を欠くことである。

1985年、セガ初の大型筐体『ハングオン』がアーケードに登場する。これはセガ初のFM音源採用ゲームであったばかりでなく、生音に迫るドラムをPCMで演奏してみせた初のゲームでもあった。（AD）PCMでFM音源をフォローするという1980年代後半からアーケードの主流となるス

タイルが、ここで確立したわけである。

セガはカスタムチップによりPCM再生を実現した。その詳細は公開されていないが、同時発声数は8音から16音で『G-LOC』に至るまで基本的に同じ音質のものである。『シャドーダンサー』（1990）からはやや性能の劣るリコー製のRF5C68（同時発声8音・クオリティはCDの半分以下で8bit/19.2KHz。FM-TOWNSにも搭載）を用いたりもしているが、『バーチャレーシング』（1992）で再び、同時発声28音という破格に強力なカスタムチップを送り出した。これはSCSPを完成させるまでセガの主力音源として活躍する。

なお、セガがメガCDや32Xといった家庭用ゲーム機の拡張ユニットに用いたPCMチップは、これらとは別ラインのものである。詳細は不明だが、メガCDのものはサンヨー製で、CDより少し劣る程度（16bit/32KHz）のPCMをステレオで8音発音可能となっている。32Xのものは正しくはPCMではなくPWM（Pulse Wave Modulation）方式といって、ソフトウェアにより複数チャンネルの発音を可能にするものである。それ以上の詳細や生産メーカーは不明だが、この方式はドリームキャストのビジュアルメモリやP/ECE（ピース）などの小型機に用いられることが多い。

さて、セガのPCMチップ採用とときを同じくして、1985年には海の向こうでもうひとつのPCM革命が起きている。アミガ1000とそのカスタム音源チップPAULAの登場である。

この年はちょうど音楽用サンプラーが低価格化しはじめた時期に当たるが、それでもまだパソコン本体よりは高額だった。業務用基板ならいざ知らず、パソコン用の音源としてPCMを採用することは現実的な選択肢ではなかったはずなのである。にもかかわらず、アミガはCDの半分程度の音質（8bit/28.1KHz）で4音のサンプリングを扱うことができるこの音源を実用化してみせた。初期のゲームなどではメモリの問題から波形メモリ音源として使用せざるをえないケースが多かった（サンプリング波形のごく一部だけを切り取ってループさせれば波形メモリと同じことになる）が、間もなくソフトウェアの発達によりそんな制約も解消され、最終的には8音の同時発声を可能にするまでになっていく。一足飛びでサンプリング時代が到来してしまった海外ゲームミュージックシーンでは、FM音源はあまり肯定的に評価されなかった。「Adlib」とメガドライブ以外のFM音源ゲームミュージックは現在でも認知されていないに等しい。このあたりから「PCMの欧米」「FM音源の日本」というカラーの違いが明確化しはじめるわけである。

アミガの開発者はかつてアタリでチップデザインを担当していた人物で、TIAからPOKEYに至る音源チップも彼の仕事である。だからPAULAはアタリの系譜に連なるものといえる。ではコモドールの歴代音源を手がけてきた人物はどこに行ったのかといえば、この頃エンソニックというシンセサイザメーカーの創設にかかわっていた。エンソニックこそ先に述べたサンプラーの低価格化を最初に実践したメーカーで、コモドールの流れはエンソニックの第1号機となった「MIRAGE」（1985）の音源、通称QチップことDOC（Digital Oscillator Chip）に受け継がれていくのである。パソコン方面ではアップルⅡGS（1986）がこれを採用した。PAULAを超える音質（8bit/30KHz）で32音（GSでは実質30音）もの発声が可能なDOCは、翌年ナムコが発表するC140と並んで、1980年代最強のサンプリング音源である。

DOCの発展型となるOTISとOTTOはよく似た性能のチップで、発音数はそのままにCDクオリティでの再生を実現したものである。1990年にアタリの試作家庭用ゲーム機パンサーが搭載し、のちにタイトーがアーケードのマザーボードや通信カラオケに好んで用いた。実際にゲーム中でOTISの音が響いたのは『ギャラクティックストーム』（1992）が最初と思われる。1990年代後半を先取りしたような仕様の音源といえるが、事実OTTOのマイナーチェンジ版であるOTTO Ⅱは後のPC用サウンドボードにも搭載されていた。

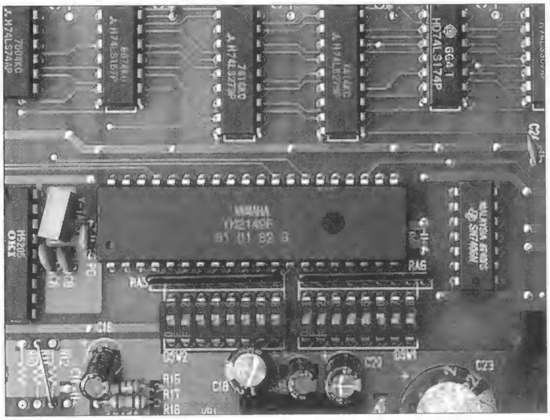
セガ、アミガ、エンソニックといったサンプリング路線の大躍進と比べると小さなものではあるが、1985年の動きとしては、コナミのバブルシステムに搭載されたカスタムチップ、005289も見逃せない。たった2音発声するだけの波形メモリ音源で、『ツインビー』から『ギャラクティックウォリアーズ』まで1年も活躍しなかったが、PSGを支えて音に豊かさを加えた功績は大きい。

これ以降にコナミが見せるカスタム音源への取り組みは、ファミコンの拡張音源もあわせて考えてみれば、きわ立ってユニークなものだったといえるだろう。1986年には本格的なADPCMチップとして007232を送りだし、『A-JAX』（1987）ではギターやオーケストラヒットといったリズム系以外の音にもADPCMの活路を見出した。また『ホットチェイス』（1988）では、国産ゲーム初の全編ADPCMのみによる音楽を実現している。その一方で、波形メモリ方式にもこだわり続け、波形メモリ音源の代表格ともいえるSCC（Sound Custom Chip）を1987年に完成させている。これはまた、日本において「ゲームカートリッジに音源を搭載する」という着想のスタート地点となったものでもある（海外ではアタリ2600用『ピットフォ

ールⅡ』（1984）が実現済）。MSX用カートリッジ「グラディウス2」（1987）でベールを脱いだSCCだが、開発は「F1スピリット」の方が先にスタートしており、SCCサウンドはこちらで先に誕生していたようである。MSXのみならずアーケードでも活用され、「シティボンバー」（1987）、「悪魔城ドラキュラ」（1988）などでFM音源をバックアップする役割を果たした。メイン音源として活躍した作品には「ヘクシオン」（1992）がある。同時発声数は5音で、「スナッチャー」（1988）などに見られるSCC+は一部の制限をなくしたマイナーチェンジ版である。

『グラディウス2』の直後に登場したPCエンジンも、同じく波形メモリ方式を採用していた。ファミコンの強力なライバルと目されたPCエンジンは、ファミコンと同じく音源チップを持たないハードで、音の処理はハドソン製CPU・HuC6280の担当である。同時発声は6音だが、SCCの場合と違って当初の評判はあまり芳しくなかった。アーケードあるいはパソコンが先行する当時のゲームミュージックシーンでは、家庭用ゲーム機にもそれに追随する音源を求める声が大きかった。拡張音源なら歓迎、メイン音源なら失望という、なんとも微妙な立場に立たされた音源だったわけである。

以後波形メモリ音源はゲームボーイやリンクスなど、主として携帯ハードで細々と生き続ける。これらの音源もCPUと一体化しているので、波形メモリ方式はそういう仕組みに向いているのかもしれない。ゲームボーイ音源はpAPUをダウンサイジングしつつ性能アップを図ったもので、波形メモリが1音組み込まれている。リンクスは本来DAC4音という仕様なのだが、メモリの都合で実質的に波形メモリ音源として機能することが多かった。ここにアミガの影響を垣間見た人は鋭い。リンクスを開発したエピックスは、アミガ開発に携わったメンバーが設立した会社なのである。



真打・バーチャルボーイ音源の登場を最後に、波形メモリ音源はゲーム音源史から消えていく。開発にNECがかかわっているためか、バーチャルボーイの音源は波形メモリ6音とPCエンジンに似た構成になっている。音質面ではほとんどCDクオリティ（13bit/41.7KHz）に達しており、限りなくPCM音源に近い波形メモリ音源といっていいだろう。セールス的には大失敗に終わったバーチャルボーイだが、PCM時代に咲いたあだ花ともいえるその音源は、もっと個性を評価されてよかったはずのものである。

ところで波形メモリといえばその先駆者はナムコである。1982年に登場したC30はその後ステレオ化などのマイナーチェンジを施されつつ、『タンクフォース』（1991）まで生き続けた。だが1986年頃からナムコの主力音源はFM音源（OPM）に移り変わっていき、WSGは主に効果音用へと役割を変える。

音楽への（AD）PCM導入には少し出遅れ気味だったナムコだが、1987年の終わり頃、そのイメージは一気に払拭された。『ファイナルラップ』とともに驚異的なカスタムPCMチップ、C140を送り出してきたのである。

CDの半分程度の音質で24音の同時発声が可能なこの音源の誕生により、FM音源とPCM音源の立場は逆転しはじめる。それまでFM音源のサポート的な役回りだったPCM音源が、C140の登場を境に主役の座へと近づいていくのである。その逆転を現実のものとしたのは『フェリオス』（1988）で、ここに至ってFM音源チップは初めて効果音専用…つまり完全なサポート役に転じる。

アーケードメーカー各社はさまざまな（AD）PCMチップを投入してこの流れに拍車をかけた。チップの名前を挙げはじめるときりがないので、ここでは主要なものとして、コナミの054539（1991年『ゼクセクス』から採用。ADPCM8音ステレオ）と、カプコンのQSound（1992年『天地を喰らうⅡ』から採用。QSound社の立体音響技術を応用したADPCM16音）の2製品を挙げるにとどめよう。これらが登場する頃には、FM音源と（AD）PCM音源の立場逆転は決定的なものになっていた。

こうした逆転劇とは無縁だったが、その功績を無視できないのが沖電気のADPCMチップである。1987年にはMSM5205の後継にあたるADPCMチップ2種類がゲームミュージック史に登場した。そのひとつMSM6258はMSM5205の音質を若干改善（4bit/15.6KHz）したもので、X68000に採用された。同時発声数は1音だが、のちには8音まで使用可能にするソフトウェアなども発表されている。もうひとつのMSM6295はMSM5205の倍以上の音質（4bit/37.9KHz）による4音までの同時発声が可能で、カ

プコンやジャレコをはじめ多くのアーケードメーカーが用いた。90年代後半までFM音源ゲームミュージックをサポートし続けた名脇役であり、代表作としては『空牙』（データイースト・1989年）、『バトルガレッガ』（ライジング・1996年）などを挙げておきたい。

7）1990— CDクオリティに向かう家庭用ゲーム機

1990年を境に、新登場する音源の種類は極端に狭くなっていく。ここから先は基本的に（AD）PCMかFMかという二者択一の世界である。

家庭用ゲーム機の舞台でいち早くサンプリング音源採用に動き出したのは、いわずとしれた任天堂のスーパーファミコンである。CDより若干劣る音質のADPCM（4bit/32KHz）で8音発声可能、といえば結構なものに聞こえるが、実は呆れるほどメモリ空間が小さいため、波形メモリほどではないにせよ、まともなADPCMとして扱うには過酷きわまりないものだった。それでも高度なプログラミング技術と、波形加工を司るAPUチップが、ADPCMらしさを損なわない音楽を実現させていたわけである。

これらのチップを開発したのはソニーである。当時ソニーは任天堂に接近し、CD-ROMドライブ搭載ゲーム機の共同開発をはたらきかけていた。だが任天堂のCD-ROMに対する拒絶は強く、提携は決裂する。これがソニーの独自開発路線へと繋がっていくのである。したがってプレイステーションに搭載されたSPU（Sound Processing Unit）はこの後継音源にあたる。こちらはCDクオリティの（AD）PCMで24音の同時発声が可能であり、厳しすぎたスーパーファミコンの制限からは遠い。

スーパーファミコンを代表とする次世代機の一番手として登場した3DO規格機は、アーム社のカスタムチップを全面採用している。サウンドを担うANVILはCDクオリティのPCMで32音同時発声が可能である。

これを追ってアタリがリリースしたジャガーは、CDクオリティによる16音同時発声（ソフトウェアにより増加）に加え、波形テーブル合成、FM合成、AM合成の機能まであるというかなり豪快な音源を搭載している。しかしJERRYと呼ばれるそのカスタム音源が存分に性能を発揮するには、ジャガーの寿命はあまりにも短いものであった。

次いで登場したセガサターンの音源、SCSPについては先に述べたとおりである。

残るPC-FXは、PCエンジンと同じ音源にCDクオリティよりやや劣る（16bit/31.9KHz）ADPCMを2音加えただけのものなので、この競争からは少し外れる。

任天堂自身が次世代機として送り出したニンテンドー64はシリコングラフィックスと共同開発のRCP（Reality CoProcessor）チップにより、やはりCDクオリティのADPCMを64音発声できる。このあたりから、音源チップの区別はリスナーにとってほとんど意味をなさないものになってきたといっていいだろう。

一聴しただけで個性が分かるような味のある音源はこれ以降ゲームミュージック史に登場していないし、おそらく今後も登場することはないと思われる。音の個性がサウンドクリエイターだけに委ねられる時代となっていくのである。

2001— ワンチップ音源時代の終焉

2001年に入ると、いよいよ携帯ゲーム機までもが、かつての音源チップたちに別れを告げはじめる。ゲームボーイアドバンスの登場でゲームボーイがその役割を終え、また一方で、SNKの倒産によりネオジオポケットが消えた。携帯電話に目を向ければまだFM音源の健闘ぶりを見ることができるが、猛烈な進化速度のなかではその役割もそれほど長く続かないだろう。

いずれにせよ、私たちを虜にしたワンチップ音源の時代は終わった。

それでもゲームミュージックというジャンルは昔と変わらず存在している。だが、今ゲームミュージックを支えているリスナーの大半が、ワンチップ音源時代の音楽を漠然としか知らないことを思えば、ゲームミュージックと呼ばれる音楽の実態が、どこかある時点で大きく様変わりしたと考えるのが妥当ではないだろうか。

ワンチップ音源時代のゲームミュージックと現在のそれとの関係は、エレキギターとアコースティックギターの関係に似ている。エレキは確かにアコースティックの進化型だが、それが登場したからといってアコースティックが価値を失ったりはしなかった。なぜなら両者の魅力が別物だからである。欧米人は早くからそこに気づき、（AD）PCM以前のサウンドを「チップチューン」と呼んで区別してきた。こういった視点からゲームミュージックを見つめ直す動きが、そろそろ日本にも定着していい頃かもしれない。

補遺

文中では解説が及ばなかったが、1970～1980年代には他にも以下のような魅力的なチップが登場している。

・アストロケイド音源

1978年に登場したバリー・ミッドウェイの家庭用ゲーム機、バリー・プロフェッショナルアーケード（のちアストロケイドに改称）搭載のカスタム音源。PSGと似たような性能だが、はるかに複雑なノイズを生み出すことが可能で、ビブラート機能まで装備している。効果音でも音楽でも威力を発揮する、当時としてはもっとも表現力のある音源である。1980年から1981年にかけてわずかながらアーケードでも使用された。

・TRS-80用「ミュージックシンセサイザ」

「ミュージックシンセサイザ」はアップルⅡ、コモドールPET-2001と並び初代パソコン御三家として名を馳せたTRS-80の代表的な拡張音源ユニットで、1981年にリリースされた。オルガンに似た丸みのある正弦波は、矩形波全盛のこの時代においてはかなり異色といえる。詳細は不明だが、ステレオで最大5音の同時発声が可能となっている。

・SAA1099

ZXスペクトラムの上位互換機サム・クーペ（1989）は、FM音源を標準装備した唯一の海外製パソコンである。SAA1099はフィリップスのFM音源で、同時発声6音+ノイズ2音という構成だが、ふたつのチャンネルを組み合わせることでFM合成を実現する。PSGを強制的にFM音源へと進化させたようなその音は、ヤマハのものよりむしろファミコンのディスクシステムに近い。

・PC用拡張音源各種

ウィンドウズパソコンの源流であるIBM-PC。その音源史はそのままゲーム用音源史の縮図である。1980年代初頭から一部の互換機がDCSGを搭載してはいたものの、IBM-PCは基本的にビープ以外の音源を持ったない仕様だった。1986年に「マインドスケープ・ミュージックボード」という最初の拡張音源が登場するが、矩形波および正弦波による6音・エンベロープありという以外詳細は不明。同時期に「COVOXスピーチシング」という拡張DACユニットが登場し、アミガにやや劣る程度のサンプリングを可能にしている。1987年には「IBM Music Feature Card」（OPP搭載）と「Adlib」（OPL2搭載）という2種類のFM音源ボードが現れる。このうち「Adlib」の方が普及したのは、より安価で、多くのソフトが対応したためである。1988年、クリエイティヴが市場に参入し、「ゲームブラスター」という音源ボードを送り出す。搭載されていたCMS音源はAM方式で12音のステレオ同時発声が可能だが、表現力の面では「Adlib」に劣る。これでは「Adlib」に対抗できないと悟ったクリエイティヴは、その年のうちに「Adlib」上位互換音源として「サウンドブラスター」を発売した。これはFM音源のみならずCOVOX互換のPCM再生機能まで備えていた。90年の「サウンドブラスターPRO」ではFM音源チップをOPL2からOPL3に変更、PCMもCDの半分のクオリティでステレオ出力できるようになった。以後はやはり無数のPCM音源がしのぎを削り、OPL3は少しずつ存在理由を失っていく。

・MIDI機器

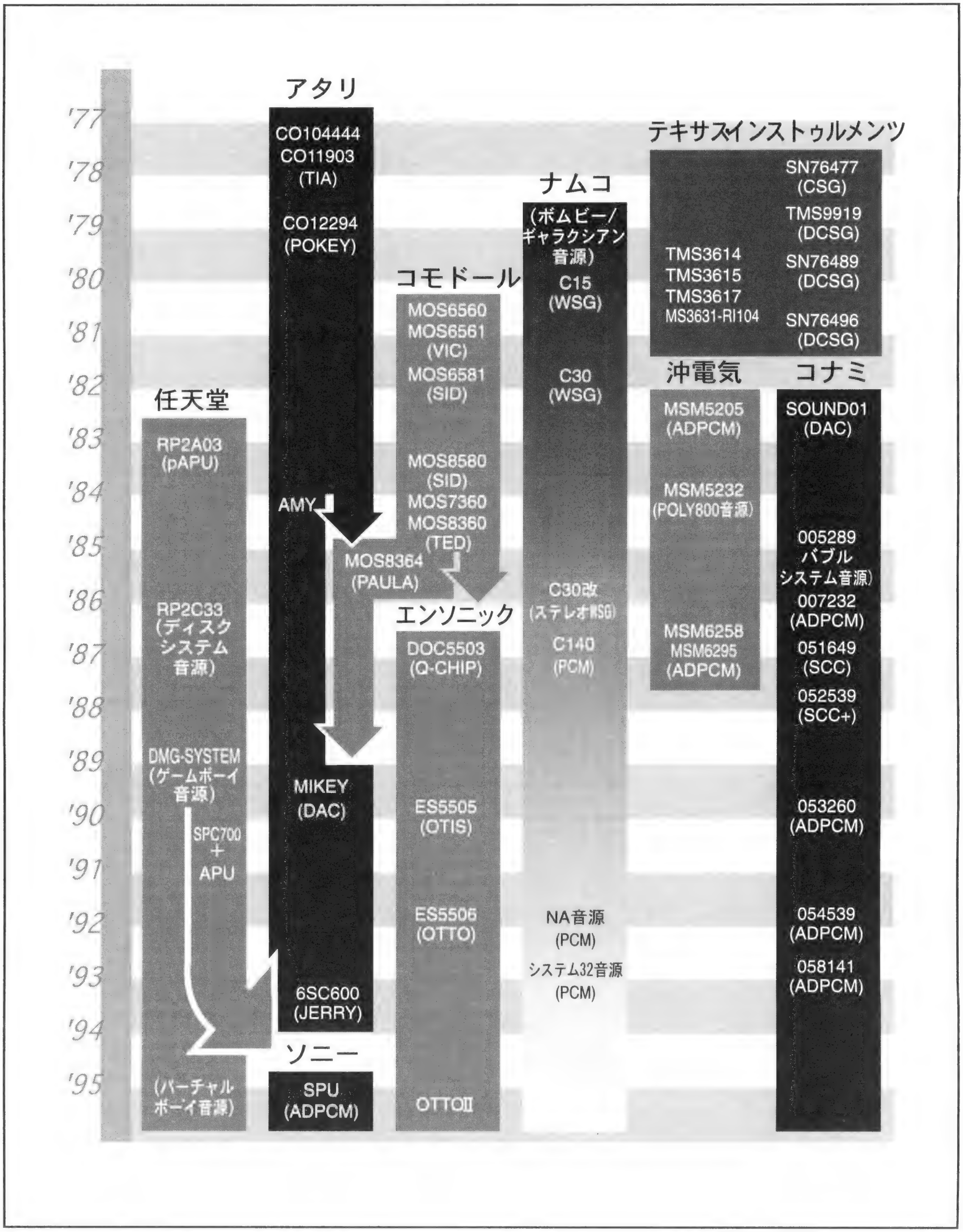
MIDIシンセサイザにまで話を広げると収集がつかなくなるが、IBM-PC、PC-9801、X68000などのゲームが多数対応したローランドのMT-32とSC-55だけは紹介しておかなければなるまい。MT-32（1987）に用いられたLA音源チップ・LA32はFM音源の対抗馬ともいえるもので、波形合成にPCMを添えたような方式である。その音はFM音源に比べるとアコースティックで柔らかく、ステレオで最大32音発声可能である。FM音源やLA音源に比べ抜群に実楽器の音に近く、しかも低価格ということで人気を博したSC-55（1991）は、再生専用ではあるがPCMを24音発声できた。音質は12bit/32KHzということで、ややスーパーファミコンに似る。

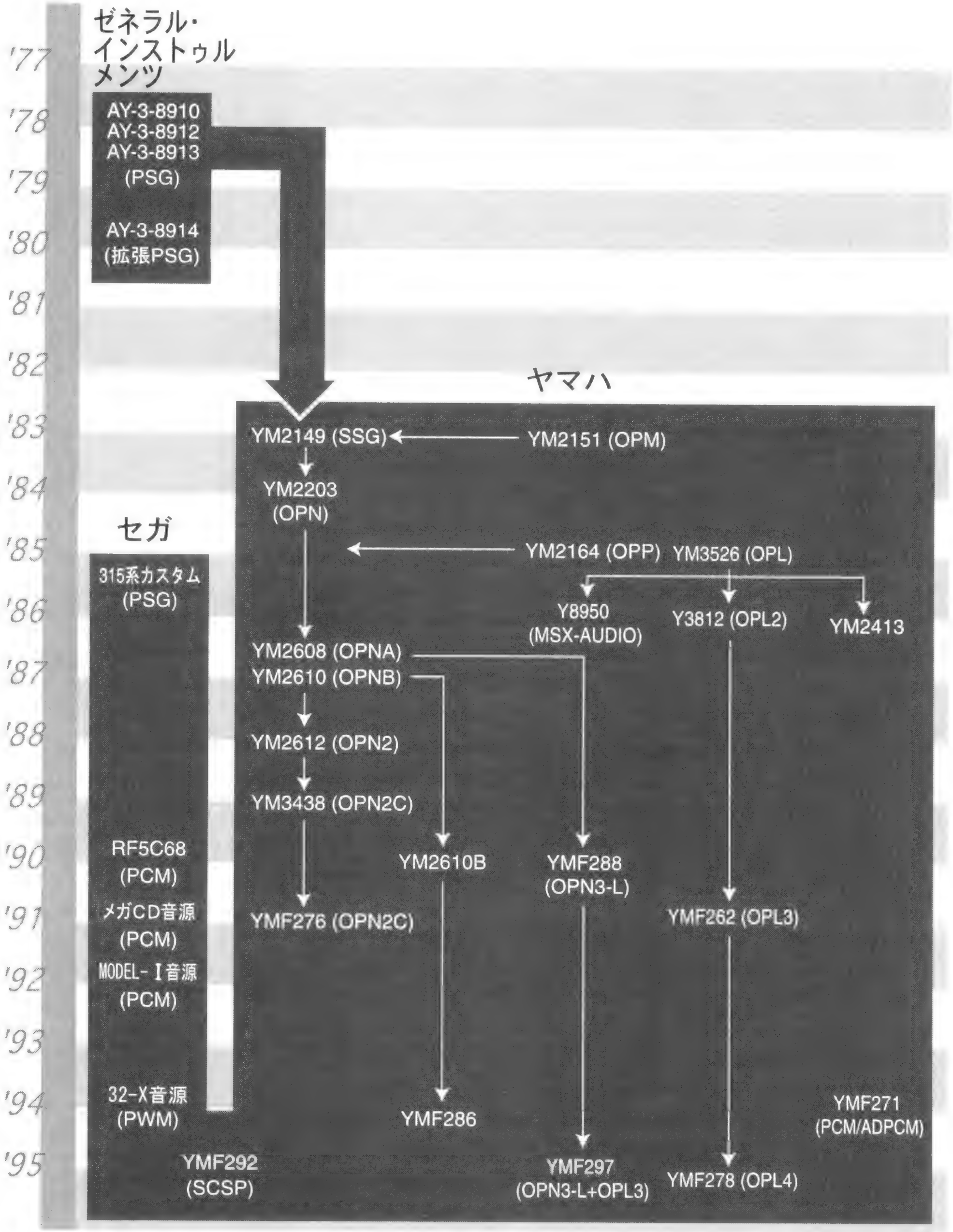
※　今回は通史の執筆が目的だったので、DACチップ、(AD)PCMチップの大半を省略した。またスピーチチップ、ディスクリート回路、エフェクト用DSPチップにはまったく触れていない。それらを抜きにしても、紹介しきれなかった音源チップは多い。取り上げたチップにはいくつかのバージョンが存在する場合があるし、性能がよく分かっていないカスタムチップもまだ無数にある。

※　各種FM音源チップについては、頭脳圧搾工場(http://www.purose.net/befis/)が公開しているリストを参考にさせていただきました。また貴重なご指摘をいただいた加山。氏、Hex125氏、Do.氏に感謝いたします。

筆者プロフィール

Hally（VORC）：日本唯一のオールドVGM系ニュースサイト”www.vorc.org“を運営するかたわら、チップチューンDJとしても活躍中。


'77
'78
'79
'80
'81
'82
'83
'84
'85
'86
'87
'88
'89
'90
'91
'92
'93
'94
'95
任天堂
RP2A03 (pAPU)
RP2C33 (ディスクシステム音源)
DMG-SYSTEM (ゲームボーイ音源)
SPC700 + APU
(バーチャルボーイ音源)
アタリ
CO104444
CO11903 (TIA)
CO12294 (POKEY)
AMY
MOS8364 (PAULA)
MIKEY (DAC)
6SC600 (JERRY)
ソニー
SPU (ADPCM)
コモドール
MOS6560
MOS6561 (VIC)
MOS6581 (SID)
MOS8580 (SID)
MOS7360
MOS8360 (TED)
エンソニック
DOC5503 (Q-CHIP)
ES5505 (OTIS)
ES5506 (OTTO)
OTTOII
ナムコ
(ボムビー/ギャラクシアン音源)
C15 (WSG)
C30 (WSG)
C30改 (ステレオWSG)
C140 (PCM)
NA音源 (PCM)
システム32音源 (PCM)
テキサスインストゥルメンツ
SN76477 (CSG)
TMS9919 (DCSG)
SN76489 (DCSG)
SN76496 (DCSG)
TMS3614
TMS3615
TMS3617
MS3631-RI104
沖電気
MSM5205 (ADPCM)
MSM5232 (POLY800音源)
MSM6258
MSM6295 (ADPCM)
コナミ
SOUND01 (DAC)
005289 バブルシステム音源)
007232 (ADPCM)
051649 (SCC)
052539 (SCC+)
053260 (ADPCM)
054539 (ADPCM)
058141 (ADPCM)



'77
'78
'79
'80
'81
'82
'83
'84
'85
'86
'87
'88
'89
'90
'91
'92
'93
'94
'95
ゼネラル・インストゥルメンツ
AY-3-8910
AY-3-8912
AY-3-8913
(PSG)
AY-3-8914
(拡張PSG)
ヤマハ
YM2149 (SSG)
YM2151 (OPM)
YM2203
(OPN)
YM2164 (OPP)
YM3526 (OPL)
Y8950
(MSX-AUDIO)
Y3812 (OPL2)
YM2413
YM2608 (OPNA)
YM2610 (OPNB)
YM2612 (OPN2)
YM3438 (OPN2C)
YM2610B
YMF288
(OPN3-L)
YMF276 (OPN2C)
YMF262 (OPL3)
YMF286
YMF271
(PCM/ADPCM)
YMF292
(SCSP)
YMF297
(OPN3-L+OPL3)
YMF278 (OPL4)
セガ
315系カスタム
(PSG)
RF5C68
(PCM)
メガCD音源
(PCM)
MODEL-Ⅰ音源
(PCM)
32-X音源
(PWM)

ゲームライターが選ぶこの一枚

ナムコ・ベストヒット・パレード！

発売元：ビクター音楽産業／ナムコ
発売日：1989年11月21日
価格：2500円
品　番：VDRY-25023

人には一つぐらい「おおっぴらに自慢できない得意ワザ」がある。僕の場合、それは替え歌だった。ブルー●ーツの『T●AIN-TRAIN』を「国境に向かって走れ～見えてる銃を撃ちまくる　本当の米を食わせておくれよ」という「フ○ンセンの歌」にアレンジしても、どこにもオーディションなんかやってないって！　そういう無駄なプライドを暖めた僕でさえ、とても叶わないとシャッポを脱いだアルバムが『ナムコ・ベストヒット・パレード！』なのだ。

80年代後期のナムコのVGMを集めた一連の『ビデオゲームグラフティ』には、必ずと言っていいほど、ボーナストラック的に「ボーカル付きアレンジ」が収録されていた。まあ、もとより歌うことを前提にしちゃいないインストなゲーム音楽だから、無理矢理な「オフィシャル替え歌」…とナメてかかっていたのである。

その腐った認識、全てキサマに返す！とCDに因果を決められたのが、同シリーズVol.2に入っていた『ワンダーモモ』の歌を聞いたときだ。当時はどこにでもいるナムコファン、つまり「けっアイドルが大また開いてカメコがパチリだとこんなのナムコじゃねー」と息まく青臭い僕だったから、ゲーセンでは『ワンダーモモ』もシカト。そのVGMなんて知ったこっちゃなかったわけだ。

「すてきな夢見た　おひるねタイム……」

という甘ったるいフレーズにおひるねタイムへ誘われかけたそのとき。

「ウゥゥゥ～ッ　ヤッターーッ!!」

何ごとかと飛び起きた。ラップ音？　超常現象？　「2人いたボーカルが交代」が正解だと寝ぼけた頭が思い当たるのに、それから5分はかかった。

しかけはシンプル。ゲーム中のふにゃふにゃした「変身前」にロリ声（「ロリコット星人」だけにな）、「変身後」の激しい戦闘VGMに低音のひびくハードロック声を割りふったにすぎない。けど、ボーナストラックぐらいに、そんな手の込んだことするかあ？

このとき真っ先に目が行ったのが「作詞：弓達公雄」だ。編曲：米光亮ならよく知っていた。別に顔も人となりも存じ上げないにせよ、『Ys』の広がりあるさわやかな草原ステージに、『ベラボーマン』の「妙だけどカッコいい」味をよく分かってる編曲（先にVol.4を買っていた）を手がけたアレンジャーとして承知の助。そのまじめな作風からして、「ヘン」のおおもとは、この弓達という男に違いなし！　ロックオン完了である。

その後、Vol.5では『素敵なオーダイン』がピーカン青空な原曲に「潮風が横スクロールに流れてく」と付けたフレーズに天才を感じ、ああ…とため息。負けた。負けたからには全部CD買わせて頂くのが男の約束だが、なぜか弓達ソングが3曲も大サービスの『ビデオゲームグラフティ』が入手できずにまた敗北。ズンドコどん底の日々。

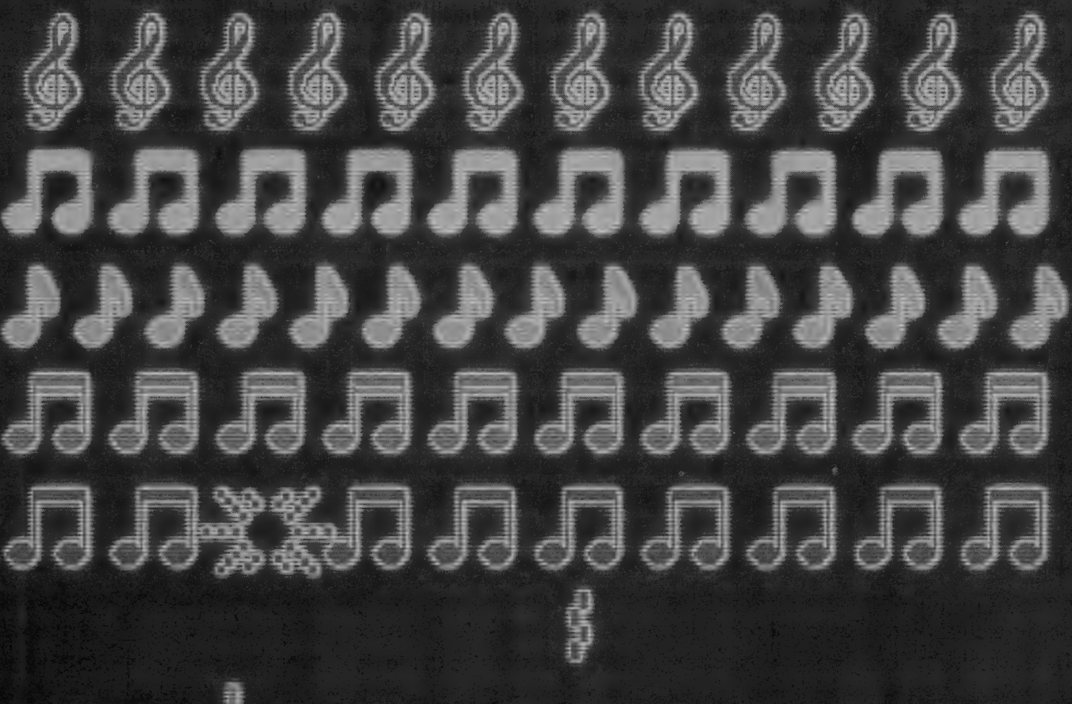
それが、ビクター様が何をトチ狂ったのか、ボーカル曲だけを集めたベスト盤をリリース！　理性を失った僕は、予約したうえに店員にせがみ発売日の前日に売らせたさ。『恋のディグダグ』はネームエントリーから穴掘りBGMへのコンボがゲーセン恋愛につながるナチュラルさ。『アドバンテージ・ラブ』は歌ってるのが貴家堂子＝タラちゃんでちゅよ。実に12曲中11曲を弓達氏が手がけたゴージャスぶりによだれが止まらないが、絶賛の声をあまり聞かないのは「替え歌属性」がないからなのか、みんな。

多根清史（たね・きよし）

俺の部屋を掘り出すことはすなわち昔のCDを大量発掘につき文化事業だから誰か掃除してください！（17歳前後の幼なじみ娘限定）と叫びたい片づけドヘたくそVGMコレクター。『ザ・スキーム』かと探り当てたら『熱唱！　ストリートファイターⅡ』だったらガックリ来ますよネ。

第一章

ゲームミュージックをつくる人々（そのいち）



スーパースィープ
（細江慎治、佐宗綾子、安井洋介）
松前公高
弓削雅稔、上村建也
松前真奈美

composition

細江慎治、佐宗綾子、安井洋介

所属会社：株式会社スーパースィープ

代 表 作：
細江慎治（写真左）：ドラゴンスピリット（AC）
佐宗綾子（写真中）：ローリングサンダー2（AC）
安井洋介（写真右）：カスタムロボV2（N64）

細江氏が2000年に独立し、株式会社スーパースィープを設立。前半は細江氏に同社設立までのお話を伺い、後半は「音屋」と呼ばれる同社スタッフを交えて、最新作『テクニクビート』にまつわるエピソードなどをお聞かせいただいた。

ー：ナムコ入社当時は、最初からサウンド志望だったのですか？

細江：いやいや、ゲームを遊びながらお金がもらえるという美味しい仕事（笑）があると紹介されて、デバッガで一日中ゲームをやっていて、その後「絵描ける人いないか？」と言う話があって「絵描くのは得意じゃないけど、開発の方は見てみたいし、やりますやります頑張ります。」って。当時のドット絵のレベルだったから許されたのかも。ナムコに入社したのが'87年で、それが『ドラゴンスピリット（ドラスピ）』以前で。当時は某パズルゲームの面作成もいっぱいやりましたね。スパイ系アクションゲームの敵キャラも、顔を微妙に変えながらひたすらと。低レベルなところを一生懸命。今はもう逆にやりたくないですね。レベルが高すぎて（笑）。手が抜ければいい、と思っているんですが…手抜き加減が好きなんで、秋元きつねさんとかも好きでしたね。あのソリッドな感じが…絵描きで音楽も作れて歌も歌えて…カッコイイですね。当時は、人手不足で音楽が入っていないゲームがたくさんあったんですよ、本当に。当時、近くにいたプログラマでサウンドのことが分かるよという人にこっそり教えてもらって、こっそり入れていて、上司に気付かれた頃は半分以上できていたのかな…。昔は既成事実的なゲーム制作が許されてなかったものの、存在はしていたしたとゲームスタジオの遠藤さんも言ってました。

ファミコンで作っていたものに関しては、仕様変更などで今は残っていませんね。打ち込みを手伝った作品はあるんですが、多分今は残っていないでしょうね…。いずれ、当時ファミコンやSFCでこっそり手がけていたゲームを、ひょっとしたらリメイクで作るかもしれないので、そのときは僕の名前がちゃんと出るかもしれませんね。

実は当時、社内に人が増えてきて余裕が出てきた頃に、家庭用もやりたいな…って思っていたんです。でも、X68000やPC-9801、FC、ゲームボーイ、何となく当時のハードウェアに関してはサウンドで一通り携わっているんですよ。…今なら時効…ですかね（笑）。

退社したのが'96年の終わりで、そのときはちょうど10年で区切りがいいから辞めよう。と、辞めることだけを漠然と決めていて、辞めることを決めたときはどこに就職するかとか先のことを全然考えていなかったんです。最初、フリーになりたいと思っていたんですが、そんなことを考えているときに声をかけられて、「それもいいかな。じゃあ、考えておくよ。」って。自分としては、最終的には一人でやるのが目標だったので「そのときは別の形でやるのでよろしくお願いします。」と言いつつアリカに入って、2000年に今の形（スーパースィープ設立）になりました。決してマンションの契約更新のお金が無かったからじゃないです。

大きな会社からどんどん小さな会社に移っていくと、大きいところと小さいところのやりかたの差があって、大きい会社は「怖い」な、と思いました(笑)。脅威だと思いつつも、自由が効くのは楽しかったです。

大手はある程度融通が利くお金があるのですが、そういう仕事は個人だと厳しいですね。ユーザーの目から見たら、大して変わっていないと思うのですが。それでも、アーケードゲームを中心にやって来れたので、見た目は変わっていないように思います。

ー：今でもアーケードの仕事に対するこだわりはあります

か？
細江：そうですね…ちょっと前までなら、アーケードの方が今の家庭用に比べて音源の制約などが多かったのですが、アーケードの小じんまりさが丁度よかったんですね。一番面白いあたりで、小さいところで細かいところを詰めていくことが楽しかったですね。メモリの制約や音源の制約もそうですし、家庭用と違って1コインの中での時間の制約がありますので、その中でどうやって作るか、家庭用にはない独特の制限がありましたね。どうしても悠長にイントロを作っていられないとか。家庭用と比べて、ノンビリした作り方はできなかったですね。

ー：FM音源からPCMに移る頃の、機材のお話を聞かせてください。
細江：FM音源といっても、当時どこにでもありましたからね（笑）同じヤマハの石を使っていれば何とでもなる、とか。DX-7はオーバースペックでしたが、DX-21程度なら同じでしたし。PCMになってからは…当時のPCMは波形メモリが少なくて、それで全ての曲を作るので、当時としてはPCMなりの面白い試みがありましたね。今は普通の楽器として使えますけど。当時はサンプリングレートを低くしなければいけなかったので、PCM初期の頃はFM音源の方がよかったですが、最終的にはFM音源とPCMの両方が載っているのが一番いい、という結論に達しました。ナムコの基板でいうとシステム2基板で使っていたチップが一番よかったですね。でも、蓋を開けてみると他社のチップに比べると能力的には劣っているんですけど、使い慣れていて、かつ細かいことができたので、聞き栄えはよかったですね。あの頃の思いでの曲といえば『リッジレーサー』の収録曲「Rotterdam Nation」ですかね。狂っていましたね。トイレも行かず動かずで。この状態をトイレ我慢ズと呼んでました。

ー：あのクオリティを出すのにどれだけの量のテクノを聞いていたのですか？
細江：テクノ自体はそんなに聞いているわけではないんですよ。集中的に自分たちがハマっていて聞いていたのですけれど、ホワイトレーベルやインディーズの輸入盤をバンバン買うんですが、20枚に1枚アタリがあるかないかぐらいで。テクノ自体にハズレが多くて。いくつかのタイトルを集中して聞いていたぐらいですね。ちょうど『F/A』を作っていた頃よりも前の年ぐらいですね。レイヴも、Holy Noiseをはじめとしたデステクノやハードコア系をよく聞いていて、一時期は一生懸命クラブにも通っていましたね。

一般的にテクノって、クラブで鳴らすことをちゃんと考えられていると思うんですが、僕らの曲をクラブに持っていこうとすると結構面倒なことになるんですよ。ゲームに合わせたノリで、「頭からドンと」出ちゃうんで。デステクノ系は『F/A』が出るまではゲーム音楽では出てきていなかったんですが、少し後に出て来た『ビューポイント（サミー）』は、音楽の方向性が違いますけど（ビューポイントはイタルハウス調）。
ドライブゲームでテクノを用いたのも、『リッジ』が初めてでしたね。走り屋系の人たちと遊んでいたときに、そういうジャンルの曲が好きな人が多くて。他のプロジェクトの人を徐々に洗脳して（笑）。一般の人からの反響はメーカーにはあまり届かないんですけど「CDの（販売）枚数だけはよく伸びるね」と、驚くぐらいに売れましたね。
サウンド内部では、個人の音楽性に関しては上司からの干渉はなかったんです。ナムコの音楽って、統一していないじゃないですか。メーカーのカラーがあまりなくて、個人のカラーが色濃く出せる、みたいな。好きなことをできたのは、そういう変な音楽が取り入れられるいい環境ですよね。当時のナムコじゃない大手某社だったら、殴られていたかもしれませんね（当時、大手某社は厳しい環境だったらしい…）。

ー：ゲーム画面や場面に合った曲作りといったことは考えていらっしゃいましたか？
細江：そうですね…意図的に画面に合わせる部分もありますし、大体は企画を見た段階でこういうのをやろう、ということをおぼろげに頭の中で決めてしまうので、「なるようになる。」としか思わないです。だいたいは「まずゲームの画面ありき」ですね。『ドラスピ』の頃はほぼ同時進行で、こっちで「こうしてください。」と指定する余裕は若干あったので、かなりクサい演出を（笑）。僕もクサいのは結構好きなので。
普段は、ボツ曲はほとんどありませんね。当時、人手不足だったのでボツなんか出しているヒマもなかったので。『オーダイン』のボツ曲も実はゲームと関係なく作っていましたね。当時『メタルホーク』と同時に作っていたので『オーダイン』で使っていたROMでメタホの主旋律を入れてミックスしたらどうなるだろう？　って。「メタルホーク風味のオーダイン」ですね。

ー：スーパースィープ設立後のお話をお聞かせ下さい。
細江：最新作は『テクニクビート』と『カスタムロボ』がありますね。前者は社内総出で、後者は佐宗が担当しております。それで、『ガングレイヴ』の効果音を安井がやっ

細江慎治

DISCOGRAPHIES

アサルト（AC）
イズ インターナルセクション（PS）
F/A（AC）
オーダイン（AC）
カスタムロボ（N64）
カスタムロボV2（N64）
カスタムロボGX（GBA）
ガンダムバトルオンライン（DC）
キーボードマニア3rdMIX（AC）
ギャラクシアン3（AC）
クエスター（AC）
サイバーサイクルズ（AC）
サイバースレッド（AC）
サイバーコマンド（AC）
スターブレード（AC）
ストリートファイターEX1・2（AC）
ストリートファイターEX3（PS2）
ダートダッシュ（AC）
ダートフォックス（AC）
テクニクティクス（PS2）
テクニクビート（AC）
対局麻雀ネットでロン！（PS2）
テトリス・ザ・グランドマスター1・2（AC）
ドライビングエモーションTYPE-S（PS2）
ドラゴンスピリット（AC）
ドラゴンセイバー（AC）
はじめの一歩THE FIGHTING VICTORIOUS BOXERS（PS2）
ビートマニアⅡDX 5th style、6th style（AC）
ピストル大名の冒険（AC）
ファイナルラップ1・2（AC）
ブシドーブレード（PS）
プロディジーレーシング（win）
マッハブレイカーズ（AC）
メタルホーク（AC）
リッジレーサー1・2（AC）
レイブレーサー（AC）

ております。他にも連発して発売が控えているので、社内ではスィープ祭りだね。って（笑）。コミケットへの企業ブースで出展したタイトルに関しては、一般流通物をサークルで置くな、と怒られてしまったので、仕方なく企業ブースに移動しただけで、気分的には今までと変わらず、インディーズ的なタイトルしか置いていませんね。今回は、トルバドール的な雰囲気を残していました。

今回は佐宗がメインでやっていた『カスタムロボ』で弄ったGBAの音源は、面白いですね。僕は少し手伝っただけなんですけれど一番コンパクトで遊び甲斐があって…もっと突き詰めていきたい気はしますね。

代表取締役になってからも、心境的なものに関してはあまり変わらないですね。面倒なことは増えますけれど、契約などの仕事の形態はある程度慣れていたので違和感はないですね。ただ、資金的な問題が結構関わって来るんで、納期がむやみに遅れることはなくなりましたね。フリーだったり、小さい会社だと厳しくなりますからね。そのへんは意外と何とかできちゃうものです。独立してから、厳しいと感じたことはないですね。音楽的には、今のムーヴメントは全然見ていないですね。たまたまマッチしたときしか巧くいかないかもしれません（笑）。インディーズで長く続けている「サンプリングマスターズ」も、中身は全然変わっていないのは、そのジャンルが好きだから、というのがありますね。『Beatmania』に収録された曲も、わざと引きずって狙っていましたね。賛否両論ありましたが、モメてくれてありがとう、って感じで。キー配置に関してはコナミさんに全部やっていただいて、僕らの方では「自分たちでやってもプレイできないよ、難しすぎるよ…。」っていうか下手くそなんです。

当社の音屋（編注：スーパースィープでは、サウンドスタッフを音屋と呼ぶ）は、バイトを含めて4人ですね。あとは外注の方とか。たとえば渡部君はフリーでやっていて、別なところで手伝ってもらったり。安井は、アリカでサウンドスタッフを募集したときの、最終選考のうちのひとりだったんですよ。元々器用ってのもありますし、やる気がすごくあって…実際に今きちんとできていますからね。センスもありますし。

佐宗は、ナムコ時代からずっと似たようなプロジェクトに関わっていて、スィープに移るときにも一緒でしたね。アリカに移るときは…普段は一人でも大丈夫だったんですが、仕事のピーク時に一人じゃ絶対回らないのが分かっていたんで「もしよかったら。」と声をかけたらスルっと（笑）。僕とジャンルは全然違いますね。ラテン系とか、彼女は色々なものを聞きますからね…特に激しいものとか。すごく器用ですよ。彼女はテクノポップは全然聞いていないですね…ナゴムレコードとか、ロック畑だったので。

ー：今後の、スーパースィープの展開を教えてください。
細江：自分的には、テクノのレーベル部分というか、現トルバドールに被る部分がありますが、そこをもっと充実し

ていきたいですね。テクノという時点で商業的には小さいので、オマケという扱いになってしまいますが。海外にも進出してみたいですね。インディーズからもうちょっと大きめのインディーズにしてみたいな、と。基本はテクノで。今後は、ゲーム以外にアニメーションや映画も積極的にやりたいです。長いストーリーがあって、何曲も入れるようなファンタジーRPGの曲もやってみたいですね。SF-RPGも、難しそうですね。そういう機会があまりないですから。他のRPGの曲を聞いていると、ひとつのモチーフをあまり大切にしていないと思うんです。それよりはひとつ大きなモチーフを作ってうまく配置しながら作っててみたいですね。そういった構想はあるんですが…普通に作ると真似と言われて、テクノっぽく作ると「またか。」って言われたりして（笑）。

どちらかと言うと、僕がやりたいというよりは当社の安井の方が色々やりたがっていますね。彼はまだ若いですから。

スィープを大所帯にすることは考えられないですね。それほどコンポーザーが大量に必要になるか？　と聞かれたらそうでもないですし、大量生産的なものはほとんどやらないで、個人のカラーなどが出なくなるというか、分からなくなってしまいますので。企業的にはやらないといけないんですけどね…よく他所から突っ込まれます（笑）。

（同社スタッフ佐宗・安井氏がインタビューに参加）

ー：安井さんのお話をお聞かせください。

安井：僕は、ゲーム音楽自体は中学校の頃から聞き始めていますね。アーケード聞いたのは遅かったんですけど、意識し始めたのはファミコンのマッピーですね。小学校の頃からパソコンに興味を持って、友達がアルファレコードのサントラを持っていて、彼から譲ってもらって聞いていたんですけど、当時はよく分からなくて、ファミコンの音の方が好きでしたね。プライベートでの作曲は、高校1、2年ぐらいのときです。シンセをちょうど買い始めた頃で、オリジナルとコピーを半々ぐらいで。はじめてシンセを買った日に、「ゲーメスト」の楽譜で「氷穴（『ドラゴンセイバー』）」があって、それを一番最初に打ち込んで…全然テンポが違うんですよ、面白かったですね。遊びでバンドの手伝いをやっていた頃もありましたが、自分で作っていたのはゲームミュージックが多かったですね。オーケストラの曲を仕事で作るときに、参考にするのが『ソウルエッジ』だったり。そればかりではいけないんですけど…。「escape goat」のライナーノーツに書かれていた参考曲のリストから引っ張って聞いていたり。

ー：『テクニクビート』で、他に作りたかったタイトルは？

佐宗：それはもう、めちゃめちゃありますよねぇ（笑）。

安井：『ナックルヘッズ』とか作りたかったですね。メジャーなタイトルとマイナーなタイトルを並べると、マイナーなタイトルは当然やらせてもらえないんです。当然ですけれど、隠れた名作とかあるじゃないですか。そういうのは、すごくあると思いますよ。

細江：やっぱり『バベルの塔』かな。

安井：ああ。あれはでも、多分やろうと思えばできましたよ。

細江：でも「家庭用じゃん。」って突っ込まれると何て返せばいいか…（笑）。

あとは、大人の事情でボツにした曲かな。個人的は凄い好きな曲だったんだけど、いろいろとグレーな部分が多くてやむなくボツに。

ー：『サンダーセプター』の曲はメインBGMのアレンジかと思ったら、コッチで来たか！って（笑）。

佐宗：あれは色々理由がありまして…すごく難しいんです。システム上の問題で、やりたくても難しいことが多くて。『ワルキューレ』『スティールガンナー』もやりたかったですよね。

安井：タイトルの知名度で、やむなく削った…という部分はありますよね。

細江：だんだんと'80年代に絞った、というのもありますね。新しすぎるのも何かな、という。『鉄拳4』やってくれ、って言われたらどうしようかと。

佐宗：まず資料ないですからね（笑）。

ー：音ゲーとして動かしながら遊ぶゲームの曲として、気を使ったポイントは？

佐宗：とにかく、音を作る。入れたくなくても突っ込む。叩かせるために（笑）。

安井：それはありますね。最初、曲を作ったあとで「叩く音が無いから追加してくれ」と言われて追加した部分はありますね。

佐宗：もっとシンプルに行きたい、という場所であっても、余計に入れている部分もありますよ。

細江：低難易度の曲が、既に埋まっていたという理由もありますね。難易度の差を作らなければいけなくて。

佐宗：とにかく今回は「何でも叩けるようにしてくれ」という注文がありましたので…。でも、今「☆がひとつの曲」でも、6個でも7個にでもできるんですよ。

安井：曲を作っている段階ではあまり強く意識してはいま

佐宗綾子

DISCOGRAPHIES

- イズ インターナルセクション（PS）
- EVER BLUE（エバーブルー）2（PS2）
- カスタムロボ（N64）
- カスタムロボV2（N64）
- カスタムロボGX（GBA）
- ガンダムバトルオンライン（DC）
- ギャラクシアン3・アタックオブゾルギア（AC）
- ゴジラウォーズ（EM）
- サイバーサイクルズ（AC）
- ステルスボンバー（AC）
- ストリートファイターEX1・2（AC）
- ストリートファイターEX3（PS2）
- ゼビウス3D/G（AC）
- 倉庫番DX（AC）
- ダートダッシュ（AC）
- ディープフリーズ（AC）
- 対局麻雀ネットでロン！（PS2）
- テクニクティクス（PS2）
- テクニクビート（AC）
- テトリス・ザ・グランドマスター1・2（AC）
- ドライビングエモーションTYPE-S（PS2）
- 爆裂クイズ魔Q大冒険（AC）
- ファントマーズ（AC）
- ビートマニアⅡDX 6th style（AC）
- ブシドーブレード（PS）
- ファイティングレイヤー（AC）
- マッハブレイカーズ（AC）
- 余命検索サービス X-DAY1・2（EM）
- リッジレーサー1・2（AC）
- レイブレーサー（AC）
- ローリングサンダー2（AC）

せんでしたが、音のつながりや音に合わせて叩けるようにすることよりも、時間制限の方がむしろきつかったですね。曲の展開を考えないといけませんから。

佐宗：原曲の半分の長さでフレーズをまとめたり、とても忙しい展開になってしまいますよね。

細江：アーケードの場合は、コインオペの制約がありますので融通が利かないですね。

佐宗：（プレイヤーを）なるべく早く回転させないといけませんからね。

安井：『テクニクティクス』の場合は、コンシュマーだから時間の制約はそれほどなくて、少し延びても平気だったんですが『ビート』はきつかったですね。30秒でミニマル（テクノ）をどうしろって言うんだ？　って。

安井：普通、テクノで曲を作っていると、イントロだけで1分とか2分もあるじゃないですか。それを縮めるんですよ。ガンガン圧縮して。ゲームならでは、だとは思うんですが…。『ビーマニ』とかもそうですし。

佐宗：飽きないうちに終わるところは、いいかもしれないんですけどね。

細江：『源平討魔伝』も、入れたい曲がたくさんあったのに「もう入らない」って。

佐宗：同じタイトルの、いろいろな場面の曲を入れたくても「あ、もう駄目だ。時間ないや、ここでカット」って。ほんのジングルだけしか使えなかったり。

細江：自分が作曲した曲はアレンジしないように避けていましたね。別の場所でけっこうアレンジしているので、またやり直すのは辛いかな、って。

佐宗：私もしていません。

安井：僕もですね。

佐宗：自分でやると、あまり変えられなくて面白くなくなるんですが、人にアレンジしてもらうと、どうなってくるかな？　って、自分が楽しみになるんですよね。

安井：『ローリングサンダー』も、2よりは1の方がよかったんですが、そうもいかないだろうって。

細江：『ドラスピ』が凄いことになっていましたね。

安井：難しいんですよね。絶対に原曲よりよくならないんです。それはもう分かっているんですよ…。でも、作曲者を目の前にしても、もう慣れちゃったというか…これはこれで、みたいな。ヒップホップをはじめとして、『テクニクティクス』でやっていなかったジャンルを今回は取り入れましたね。ナンチャッテばかりですが（笑）。

佐宗：安井君は今回、ニュージャンル王だよね。『スプラッターハウス』の編曲っぷりが凄かった。「こう来ましたか」って。最初聞かせてもらったとき、ひっくり返りましたからね。

ー：最初は、キャロット（ナムコ直営のゲーセン）にしか入荷予定がなかったみたいですね。

細江：最初はその予定だったみたいなんですが、他のオペレーターからも注文が多かったみたいです。最近はけっこうゲーセンで見るようになりました。ユーザーからの反響はいいですね。

佐宗：ネットの掲示板を見ていると「面白いこと言ってるな、みんな」って。何で10万点以上行くんだ、とか。それ

でも、今回の仕事は楽しかったですね。自分が遊んでいたタイトルの曲ばかりやらせていただいたので。

ー：『テクニクビート』がきっかけで、またアーケードに足を運ぶという話も聞きますが。
佐宗：それは嬉しいですね、すごく。
細江：家庭用バージョンに関しては、2002年11月を予定として、PS2への移植が決定いたしました。サントラに関しては、前向きに考えたいですね。いろいろと権利絡みが多くて…。

ー：ご自身で作曲されたタイトルで、一番気に入っているタイトルを教えてください。
細江：『サイバーコマンド』ですかね。
佐宗：アルバムでは『リッジレーサー2』ですね。『ローリングサンダー2』は、元（1）を小沢（純子）さんがやっていたので、次に違う人がやっちゃっていいのかな？　って、少しプレッシャーがありましたね。
安井；『ネットでロン！』の曲が好きですね。

ー：ファンに対して、一言お願いいたします。
安井：がんばります（笑）。…僕なりの（ゲームミュージックのファンだったという）経験があって、他の人にはできないことがあると思うんです。昔（ゲームミュージックが）よかったのは、一体何だったのだろう？　そういったことも探しつつ、ゲームを意識するのは当然なんですが、今までにない新しいものを作っていきたいと思います。
佐宗：難しいですね…。まだ、はじけたことをやり続けるので、ご期待ください。RPGも、曲数がものすごいですがやってみたいですね。
細江：そろそろ、またファンを捨てる時期かな…？
安井：…今も既に捨てていませんか？（笑）
細江：もう一発ぐらいはズボっと行かないと。
ー：期待を裏切るからこそ、みんな付いて行くんですよ。ファンの立場として、期待しています。
一同：がんばります。

安井洋介

DISCOGRAPHIES

YOU EVER BLUE(エバーブルー)1、2（PS2）
カスタムロボV2（N64）
ガンダムバトルオンライン（DC）
対局麻雀ネットでロン！（PS2）
テクニクティクス（PS2）
テクニクビート（AC）
プロディジーレーシング（Win）

インタビュアー〝押しの一枚〟

テクニクティクス

インタビュー中にも話題の挙がったアリカ社『テクニクビート』の前身にあたる作品。『テクニクビート』に追加収録されたナムコ曲以外は本アルバムで聴くことが可能。細江慎治氏が「器用」と評する安井洋介氏の絶妙なセンスの良さを伺うことができるだけでなく、佐宗綾子氏を筆頭に元ナムコ／アリカの相原隆行氏、元ズンタタの渡辺恭久氏、元工画堂スタジオの齋藤博人氏という、恐るべき豪華メンバーの結集した1枚。秘かに『テトリス・グランドマスター』や『ファイティングレイヤー』『ストリートファイターEX』のリミックスが行われている点も見逃せない、バラエティに富んだ良盤である。続編もぜひCD化希望。

2001年3月17日発売／オーマガトキ（CANDYPOP）／OMCP-7／2250円

composition

松前公高

所属会社：マニュアルオブ・エラーズ・アーティスツ

代表作：Kileak,the Blood 1,2 (PS)、サンパギータ (PS)、玉繭物語1 (PS) ,2 (PS2)、beatmania IIDX 4th style (PS2)

1963年大阪市生まれ。きどりっこ、コンスタンスタワーズ等の活動を経て、87年にアルファレコードよりエキスポでデビュー。数々のレコーディング、ライブにマニピュレーター、キーボーディストとして参加。セガのゲームミュージックバンドS.S.T.BANDで多くのアルバムを発表。

ー：「びっくりマウス」などで山口優氏と共演されていますが、EXPO結成（山口優氏と組むきっかけなど）から、G.M.O.レーベルでデビューする経緯など、山口氏と行われたお仕事に関して教えて下さい。
松前：まず最初は山口の方が、Tei Towaくんの紹介で、G.M.O.のイベントにキーボーディストとして参加したのがきっかけで、GMのバンドを作らないか？というお話をプロデューサーの小尾さんからいただいた様です。その後、ライブハウスで共演したりしていた僕がそのプロジェクトに誘われ、全く曲がない状態から、二人組の打ち込みバンドを作るという事になりました。最初はガッツという名前で、大学祭に一度だけ出演し、コナミゲームフリークスにツインビーのアレンジをやったのが、最初の作品です。その後、曲を作り、エキスポという、GM的音楽を演奏するユニットとしてデビューしたわけですね。最初はエキスポ名義で、いろんな仕事もやっていましたが、その後はお互いの得意分野に別れていったので、別々でやる事があったり、一緒にやる事があったり様々な形で現在に至っています。

ー：松前さんはG.M.O.初期のマニピュレートやアレンジ、サイトロンでのSSTバンドにも関わられていますが。
松前：そうですね。エキスポを発売した後から、メーカーもののアルバムにも「打ち込みが出来る」という事で、マニピュレーター的に参加させていただきました。結局ほとんどのメーカーのものに参加していますね。「ダライアス」は、生演奏部分以外はすべてOGR.さんの譜面を僕がデータ化して、二人で作業しました。あとはカプコン、SST（セガ）などですね。ものによってはアレンジまでするようになっていて、そこからSSTバンドという形にする時にもミュージシャンを集める事になりました。

ー：SSTバンドの当時のエピソードが（オリジナル曲を作られた際や、レコーディングやライブ前の合宿などについて）ありましたらお願いします。
松前：ありすぎて語り尽くせません。すみません…。SSTバンド関連で取材いただく事がいつかあったら、そのときにはお話します。あまりにすごすぎて、僕が言ってしまってよいものか？　危険すぎます（笑）。

ー：SSTバンドは何回かメンバー変更を行っていますが、その際の苦労などはありましたか？
松前：いや、特になかったですね。バンドとして明確な方向性と、楽器の編成も決まっていたので。あとはメンバーとうまくやっていくだけでした。

ー：松前さんのソロ作品集「あなたはキツネ」の4に収録された「For Absolute Girls」は、SSTバンドのオリジナルアルバム「BLIND SPOT」収録の「FOR ABSENT GUYS」と対になっていると考えて良いのでしょうか？
松前：ははは。よくご存じですね。もう一つ言えば、そのネタはジェネシスの「怪奇骨董音楽箱」というアルバムの孫にあたります、というか、影響下にあります。泣ける曲は誰かに捧げたい、という事ですかね。

松前公高

DISCOGRAPHIES ONE

S.S.T.BANDライブ メガドライブ スパークリング1989 Formula Tour
GAME MUSIC FESTIVAL'91
GAME MUSIC FESTIVAL ～SUPER LIVE'92～
コナミック・ゲーム・フリークスVol.3(CD)
ダライアス/ズンタタ タイトー・ゲームミュージックVol.2（CD）
EXPOの万国大戦略（CD）（9/25）
Galaxy Force -G.S.M. SEGA1-/S.S.T. BAND（CD）
Power Drift -G.S.M. SEGA2-/S.S.T. BAND（CD）
SUPER SONIC TEAM -G.S.M. SEGA3-/S.S.T. BAND（CD）
Hyper Drive -G.S.M.SEGA4 S.S.T. BAND-（CD）
Formula -G.S.M.SEGA5-/S.S.T. BAND（CD）
MEGA SELECTION -G.S.M.SEGA-/S.S.T. BAND（CD）
MEGA SELECTION Ⅱ -G.S.M.SEGA-/S.S.T. BAND（CD）
S.S.T. BAND LIVE！（CD、VIDEO）
AFTER BURNER（CD）
OutRun（CD）
BLIND SPOT（CD）
ワールドヒーローズ2JET・イメージアルバム（CD）
Kileak,the blood soundtrack and Remix（CD）
悪魔城ドラキュラ MIDI Collection（CD）
玉繭物語（PS、CD）
玉繭物語2 滅びの繭（PS2、CD）
OPTIONチューニングカーバトルスペックR（PS、CD）
beatmania append Gottamix（PS、CD）
beatmania Ⅱ DX 4th style（PS2、CD）
Game Music Festival'90（VIDEO）
天外魔境ZIRIA（PCE：効果音のみ）
ダウンロード2（PCE）
娯楽の殿堂（3DO）
GB原人2（GB）
Kileak,the Blood（PS）
Kileak,the Blood2 Reason in Madness（PS）
パドックノート'95（3DO）
ナイトヘッド（PS）
Space BerSerKer（MEGA-LD）
ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅（PS）
3Dシューティングツクール（PS）
ダムダムストンプランド（PS）
サンパギータ（PS）
ヨシモト ムチッ子大決戦～南の海のゴロンゴ島（PS）
Engacho！（PS、WS）
びっくりマウス（PS2）
Phantom Crash（XBOX）
パチ夫くん 幻の伝説（PCE）

ー：SSTバンド時代の苦労話などは？
松前：さっき言ったような「編成」が決まっている、ってのは逆に大変でもあるんですよね。ギターが2本でキーボードが2台と、普通の構成より楽器が多かったので、それに合うアレンジを考えるのは苦労しました。元のゲームの曲があってアレンジしていたのですが、部分部分で「自分らしい表現」を出すのも意識しましたね。

ー：ゲームの作曲の話に戻りますが、音源チップの進化によってご自身の音作りの方法が変化しているような所はありますか？
松前：PSGだったらPSGの良い部分を生かすようにとか、最終的にどんな音で鳴るかは想定して作っているものだし、ポリ数（同時発音数）が増えたこと以外は特に影響は何もないんじゃないかな。

ー：松前さんは仕事歴も長く、テレビCMの仕事なども行われていますが、音源を扱う際に「生演奏」を意識して打ち込んだりするのですか？
松前：昔はよくやりましたね。いかに生っぽく出来るか？はかなり研究しましたが、バンド演奏をしていると、そんな事がどうでもよくなってしまいます。だって、どんなに苦労して打ち込んでも、うまい演奏家の生演奏の方がはるかにいいし、彼らはそれがすぐにできちゃう訳でしょ。そしたら「打ち込みでしか出来ない事」の方がよほど意義があるのでは？　と思ったのと、あとは最近では苦労しなくても生っぽい音のサンプル音源がいっぱい出てきましたから。押しつけられるとやりたくなくなるもので、もう今はそういう事は全くやらないし興味もないですね。

ー：「元気」の作品を続けて担当されていますが、重厚なテクノで表現された「キリーク」シリーズと比較すると、「玉繭物語」シリーズは世界観的にも大きく変化しています。この両シリーズを担当されるにあたって、特に気を使った点などはありましたか？
松前：う～ん、実はどっちも自分なんですよねえ。更に言うとエキスポも。さらにはノイズや即興演奏のライブも出たりしてるし、どれも好きで。全く違う世界なんだけど、同じジャンルばっかりやるつもりもなくて、自分らしさは

自然に出ればいいことだから。一つ共通項があるとしたら、自分はやはりシンセサイザーにはこだわっているという事と、それを「極端な使い方」するという事ですかね。キリークとエキスポなんて正反対だけど、ある意味両極端でしょ。玉繭はシンセによる幻想的空間音楽と、楽曲的な部分がうまくマッチするようにというのがテーマであり一番おもしろい部分でしたね。

ー：松前さんが『beatmania』に参加されたきっかけは？
松前：ＫＣＥジャパンの藤後さんと、昔X68000関係の音楽ツールの仕事で一緒だった事があって、そのつながりで、テクノで曲を書いて欲しいと言われて参加しました。

ー：「GOBBLE」の「カンタベリー＆ビート」というジャンル名にはどういう意味が？
松前：イギリスにカンタベリーという地方があって、そこで生まれたジャズとロックを合わせたプログレッシブロックをカンタベリー系、とかカンタベリーミュージックとか言うんですが、それが大好きで、テクノと合わせてみたという意味の完全なる造語です。

ー：参加された2曲ともなのですが、あのシリーズの中で「1人で遊ぶよりも2人で遊ぶ方が難易度が上がる曲」という珍しい存在になっているのは、何か理由があるのですか？
松前：作り始めたときは、まず１人用の曲を作って、どの音を叩かせるのか決めるわけですが、その後2人用に編集しなおすと、音楽の形を重視してしまうと単に2人で分け合う事になってしまう。そうなるとゲームとしてあまりに簡単すぎるでしょ。かといって、果たして音楽が1人用から違うものになってしまってもいいか？　という所で一旦悩む訳ですが、どうがんばっても音楽を変更せざるを得ない。となると、もう完全に新しいバージョンにしてしまっていい、という事で、どんどん手を加えていく。すると、どんどん「むずかしく」がエスカレートしていって、結局、すごい量のものになってしまうんですよ。ちなみに僕はクリアできませんよ。

ー：２Ｐ譜面がリミックス的なものだったんですね。
松前：藤後さんに「どんなに難しいのを作ってもクリアされちゃうんですよ」と聞いていたので、こちらも気合いを入れて難しくなるように作りました。ピアノをやっていると「指を運びづらい方向」とかがあるので、できるだけ押しづらくなるように考えましたね。

ー：その結果ダブルプレイで遊ぶときに高い壁として存在してしまっているのですが。
松前：ダブルプレイ？　えっ？　1人で両方を演奏するの？　そんなモードがあるとは知りませんでした。じゃあ、次の機会があったらもっと難しいの作りますよ。

ー：期待してます。（恐怖感）今まで手掛けられた作品で、特に気に入っている作品や、オススメのものなどは？
松前：僕の場合は『キリーク』の様なシリアス路線と『びっくりマウス』の様なふざけ路線がありますが、どちらも気に入ったものがありますね。でもゲーム音楽だけじゃなくて全部で考えると、トランソニックレコードから出たソロ、「スペースポンチ」や「エキスポ」の方が気に入ってますね。「エキスポの万国大戦略」の再販を熱望する声はすごくあるんですが、あのアルバムにはいろんな問題があって、難しいんですよ。

ー：あのアルバムも含めて、ソロ活動の方も多くの人に聞いてもらえるといいですよね。
松前：そうですね。

ー：今まで携わったゲーム作品で、改めてアルバム化したい作品はありますか？
松前：いや、その時は気持ちが入っているけど、終わって随分たってしまうとすっかり忘れてしまいますから。やはりゲームが出た時にいつもサントラとか出したいですよね。

ー：さて、今後の予定としてはどのようなものが？
松前：先日のライブ（千葉大サウンドクリエイト研究会20周年記念イベント）でやったような方向性でソロアルバムを作って、ライブもやっていきたいと思っています。

ー：ライブと言えば“LEGEND”でのDJも素晴らしかっ

たですよね。

松前：“LEGEND”もそうだけど、ああいったムーブメントで若い世代にもっとゲーム音楽を伝えて行ければいいですね。あと一方で、普通の音楽ファンには「ゲーム音楽にも良いものがあるよ」って言ってるんだけど、ゲーム音楽ファンには「もっと普通の音楽も聴いてほしいなあ」と思います。

ー：耳の痛い話で。（苦笑）

松前：ゲーム音楽ばかり聴いている人に向けて、僕が普通にDJをやっている時にかけているような曲を聞いてもらうようなイベントをやりたいなあ、と思っています。確実に「ゲーム音楽のルーツになる」音楽とかがあるはずだし。

ー：ファンとして「ご本人のルーツを聴きたい」という要望を持っている人もいると思いますし、松前さんのDJは、モンドミュージックばかり流したり、テクノ中心ではないのにすごく面白かったので期待しています。

松前：今までの活動を振り返ると、「きどりっこ」で女の子ボーカルのテクノポップもやったし、「SST」ではフュージョンとかプログレもやった。「エキスポ」ではチープな音楽、「キリーク」で暗いテクノ。大体やりたい方向は全部やったかなと。それで、先日のライブでは総集編的な展開の開始という感じで、じゃあ一番やりたいのは何か？今後のソロは、今までの活動の全てが少しづつ顔を出すようなものになっていくと思います。

松前公高

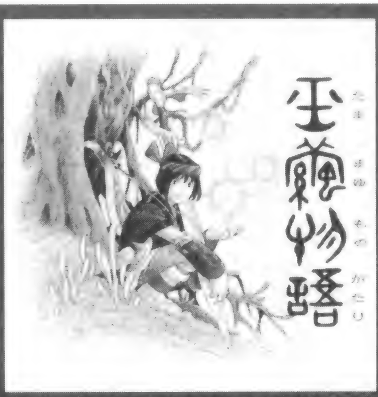
DISCOGRAPHIES TWO

ライブUFOの「桃かぼちゃステージ」
有明サウンドコロシアムMZA、日大芸術部にてライブ
玖保キリコプロデュース「DRIVE TO HEAVEN」
サエキけんぞうプロデュース「ハレはれナイト」
びっくりマウス（MacEXPO うるまでるびライブ音楽担当）
トランソニックレコード『TRANSONIC』1、3、4に参加
京浜兄弟社「誓い空しく」（CD）
「トロイの木馬」（CD）
Hanayo/Dang Dong（アレンジ）
SPACE RANCH(TRANSONIC RECORD)（CD）
「TOP SECRET（野呂一生)」（マニピュレート）
「花★花」（マニピュレート多数）
「ホッピー神山/音楽王」（マニピュレート）
「RAEL / RALE」（マニピュレート）
「きどりっこ/セレレガンスな愉しみ」（アナログ、CD）
「白石ひとみ/Machine Age Circuit」
「あなたはキツネ1～4」
「松岡英明」（アレンジ、プロデュース、マニピュレート）
「MAX VARIETY SHOW」（オムニバス）
「Is release a Humor? /TELEX」（リミックス）
「9月の海はクラゲの海/ムーンライダーズ」（リミックス）
「クラフトワークトリビュート」
「白鳥由里/ニコル」（アレンジ）
「The World Shopping with Space Ponch/Space Ponch」
映画「トイレの花子さん」音楽担当（矢倉邦晃氏と共作）

インタビュアー“押しの一枚”

玉繭物語　オリジナルサウンドトラック

松前氏のソロ作品を知らない人に薦める一枚として『玉繭物語』を提案する。同『2』のサントラも出ているのだが、一部収録されていない曲があるためこちらにした。民族音楽の色がミックスされてはいるが、幻想的な音色に少々の恐怖感は松前氏の世界の片鱗に触れるには十分な役割を果たすだろう。電子音楽へのこだわりという根底は同じものの、手がけられたゲームの極端なラインナップからも見て取れるように、1作品に触れただけで松前氏を語ることは今のところ無理である。もし氏の世界をより深く知ろうというのであれば、ソロ作品集「あなたはキツネ」の購入か、イベントへ出向くことをお勧めする。



1998年12月23日発売／AMJ／ABCA-5／3059円

composition

弓削雅稔、上村建也

所属会社：オルカ、東亜プラン（当時）

代 表 作：飛翔鮫（AC）、究極タイガー（AC）、ゼロウィング（AC）（いずれも合作）

オルカ、東亜プランと渡り歩き、「東亜節」と呼ばれる熱いサウンドを世の中に送り出しつづけ、現在はそれぞれの道を歩んでいるお二方が、久しぶりに再会するとのことで、都内某所でセッティングされた宴の席に我々もお邪魔させていただいた。

ー：まずは、お二方にゲーム業界に入った当時のお話からお聞かせいただけますか？

上村：ゲーム自体は、社会的には白い目で見られていましたね。当時、ビデオゲームは社会悪と見られていて、「ゲーム開発者」としては募集してなかったんですよ。コンピュータ・ソフトウェア・プログラマとか、コンピュータ・サウンドクリエイターという肩書きがあって。それまで勤めていたスタジオを辞めて、さあどうしようかと言っていたところに、音楽でもそろそろコンピュータもやっておかないとダメかな？　と思っていたところに見つけたのが、コンピュータ・サウンドクリエイター募集、と。これは面白そうだと思って入ったら、ゲーム屋さんだったんですね。私が一番最初に入ったのがオルカで、そのときの先輩が弓削さんだったんです。

弓削：で、入ってすぐに会社なくなります（笑）。

上村：というよりは、入ったときには既になかったんですよね。新宿の某ビルにオルカがあってですね、僕が入って一週間で、エレベーターホールから名前が消えていて、誰に聞いても真相を言ってくれなくて、後から当時の同期から「オルカ潰れたらしいよ」って聞きました。

弓削：あそこはフロアの周りが吹き抜けになっていて、先輩が出したテストで間違えると、間違えた分だけ周回させるためだけの目的で借りたんです。それが恥ずかしいから若い奴が頑張る、と。当時のタイトルの話をすると、『リバーパトロール』は、私たちの2世代前の人たちが作っていましたね。『マリンボーイ』は、私が新入社員のときに研修で作っていて、宣伝のために直営のゲーセンで開放していました。

上村：今思い返すと、酷い会社で呑み助ばっかで…イスパイアル作ってた連中が一番酒グセ悪かったですね（笑）

弓削：夕方にゴハンを食べに行くときにキュッ！　ってのは恒例でしたね。僕はもう、飲まないと曲のイメージ沸かないですからね。その後東亜プランに移ったんですけど、初期の頃の東亜は体育会系でしたから、朝はどんなに二日酔いでも、這ってでも行きましたね。気持ち悪くて仕事にならないんですけど（笑）。　最近の業界では、飲まない人が本当に多くなりましたね。特に若い世代に行けば行くほど。親がいけないことだ、って教育しているんじゃないでしょうか（笑）。

ー：それでは、東亜プラン在籍時代については？

上村：東亜プランがソフト開発を始めた頃、前職の残務処理とかがあって僕はすぐに移れなかったんですが、アルバイトで『パフォーマン』のサウンドをやっていました。

弓削：僕は別のところでMSXのゲーム作っていました。そのときに、上村さんが東亜プランから請負で『パフォーマン』の音楽もやっていたんですけど、頼んでいる途中でバイクで事故って（上村さんが）入院しちゃったもので、上村さんから「弓削ちゃん何とかしてよ。」って言われて、何とかするためにそれまで作っていた曲をアレンジして完成させてからかな…。時期的には『戦場の狼』と一緒ですね。

上村：その後、企業名として東亜プランの名前を出したのは『ヘルファイアー』からなんですけど、それ以前の『タイガーヘリ』からしばらくは、他社名義で開発をやっていましたね。『飛翔鮫』『究極タイガー』を含めた3作品は、CDアルバムのライナーに東亜プランのクレジットはあるんですが。

弓削：『究極タイガー』自体は上村さんとの合作なんですが、面ごとに半分ずつプログラムも半分ずつ担当していて…そうすると、お互いの手の内が見えるじゃないですか。で、はじめて曲を聞いたときに「ああ、じょんがら節だ」って。
上村：最初は「Tsugaru」って曲名じゃなかったんですよね。そのときにはじめて「Tsugaru」って名づけて。
弓削：あの曲は評価が高いっていうか、ファンが多いですね。「3面が終わって疲れた頃に聞くと、元気が出てくるんですよね。」って（笑）。
上村：合作でやったのは『飛翔鮫』『究極タイガー』だけでしたかね。ああ、あと『ゼロウィング』がありました。『ゼロウィング』は、新人研修用に製作したゲームで、当時新人の富沢君と僕がやっていて、弓削さんがステージ4の曲を書いて、3人でやっていました。
弓削：（編集が用意した同サントラのライナーノーツを見て）あ、ホントだ。弓削だから「You get」だったのか。すっかり忘れていました。
上村：曲名はだいたい自分でつけるんですが、CDになるときまでタイトルは付けていないんです。当時は、CDにならないと曲に名前がなかったんですよね。

ー：PCエンジン版の発売当時、確か上村さんが関わってたようなことを聞いた記憶があるのですが？
上村：PCエンジン版の『ゼロウィング』は、東亜の仕事としてやったわけではないんです。オルカ時代の上司の会社に下請けに出して、アレンジ版を…お友達付き合いというか…そんな感じで。それでも、ゲームのクレジットには何も書いていないと思うんですよ。隠すつもりはなかったんですが、積極的に公表することもなかったですね。

ー：当時の音源にまつわる思い出や、作曲のしかたに関してお聞かせください。
上村：ちょうどPSGからFM音源に移行する頃ですけれど、東亜はFM音源に移ったのが非常に遅かったんですよ。FM音源に移行した後も、他のメーカーが4オペ（オペレーター）の音源に変わる時期でも東亜はずっと2オペのままで、開発機材にしても当時はまだMIDIがなくて、いわゆるMML（Music Macro Language）と弓削さんのサウンドドライバとで、ツールとしては自分の頭で変換して…（笑）。テキストにMMLで書いて、数値を打ち込んでいました。音符を取るために楽譜は書いていたんですが、そのうち楽譜も書かずにMMLで直接書き込むようになりましたね。それからは、CDなどに楽譜を掲載することになると、逆にデータを見ながら楽譜を起こしていました。弓削さんはもともとピアノの達人なんですが、私は楽譜を初見で弾くことができないので、作曲もほとんど鼻歌状態で、その音符を取るために楽譜を書くという状態でしたね。
弓削：自分は、作曲するときはほとんど風呂の中です。リラックスしないと全然作れないので、風呂でポチャポチャとリズムとりながら。それで「あ、コレいい」と思うと、濡れたままでキーボードに走ってサササっと書いていましたね。だから、僕はあまり会社で作ることはしなかったですね。会社ではあくまでデータの打ち込み作業で、作曲の現場はほとんど家でした。
上村：それだから、データをアセンブルしてハード上で鳴らしてみないと、どう鳴るかはほとんど解らなかったですね。開発機材としては、パソコンと基板、ICE（In Circuit Emulator：デバッガの一種）しか使っていなかったです。音取りのために、形だけキーボードがありましたが、楽器はそれだけでした。
弓削：東亜プランに入ったときに、まず最初に「音楽を作るのに何が必要か？」って社長に聞かれて、早速カシオトーンをヨドバシカメラに買いに走って…それが僕の唯一の開発機材です（笑）
上村：PSGの頃は楽譜みたいに完全に再生トラックが分かれているわけではないので、3つのトラックでそれ以上の音数を出すような感じにするために、1トラックに複数の音を入れようとするんです。だから、結局は楽譜を書いている意味がないんですね。
弓削：旋律とベースを交互に鳴らしたりするんですよね。当時は、効果音用に1トラック確保して、BGMに2トラック使用していました。FM音源になったのは『飛翔鮫』の頃です。『スラップファイト』もPSGでしたね。
上村：最終的にはADPCMにOKI MSM6295が加わりましたが、FM音源は2オペの頃がYM3812で4オペ時代はずっとYM2151でしたね。
弓削：2オペから4オペに移ったのが『大旋風』の頃ですね。『大旋風』はタイトーさんの基板を使っていて、使っている音源チップがYM2151だったんですよ。その後に『達人王』のときにMSM6295を使ってドラム関係を入れたんですが、『ヴイ・ファイブ』で一度パワーダウンして、FM音源でドラムを鳴らしていました。その後のタイトルはずっとMSM6295を入れていますね。
弓削：当時は苦労というか、それが楽しみでもあったんですが（音源に使える）メモリが少なくて、その中に収めないといけなくて、ドライバの改善や「短いループでも心に残る曲作り」とか、そういったことに気を付けて作っていましたね。今みたいにやりたい放題できないのが逆に「これで勝負するんだ！頑張るんだ!!」という気持ちになりま

したね。

上村：音楽に限らず、ゲーム内容もそうでしたね。サウンドを作るよりプログラムを作れ、と。僕もコンピュータ・サウンドクリエイターとしてゲーム業界に入りましたけど、最初からプログラマとして研修させられて、ほとんどの時間をプログラム組むのに費やしていました。本当、ゲーム完成前の最後2ヶ月ぐらいになって、サウンドとプログラムを半々ぐらいでやり始めて。サウンド専門チームというものができたのは、東亜のずっと後期でしたね。

弓削：東亜プランのコンポーザーたちは、特殊だったと思います。他のメーカーだと、サウンドスタッフの方はサウンド専門でやっていらっしゃいますが、東亜の場合は絶対に「プログラマー兼サウンドスタッフ」で、入社したらすぐにプログラマとして鍛えて、サウンドドライバ自体も作らせて、そこから作曲してもらおうというやり方でした。曲を作るにしても皆、ゲームとのマッチングということを一番意識していました。曲だけをただ作るんじゃなくて、プログラムを作って敵の動きを考えながら、BGMを思い浮かべることが多かったですね。今でいう企画が担当する部分も同時に…当時はもう、何でもやる時代でした。

上村：サウンドチームとして、サウンドだけやっていたのはかなり後期の…『アウトゾーン』や『テキパキ』の頃でしょうか。その頃にはSE（効果音）を専門で作るスタッフがいましたね。私がFM音源でSEを作るのが得意じゃなかったので、後輩に押し付けて（笑）。それでも、ドライバの仕組みが分かっていないとサウンドを作れない時代でしたから、そういう意味ではスタッフにプログラムを組むことを強要していましたね。

弓削：あとは、何といってもゲームとのマッチングという観点で、「自分で作ったプログラムに曲を入れるんだ」という姿勢は守りたかったですね。容量的にも少なかったので、自分でできる範囲で何とかする、という意味でも。

上村：当時は、自分で作ったゲームにサウンドを入れるので、自分が作っていて「本当にゲームに合う」と思ったサウンドを入れられるというのがメリットだったし、作っている方も、ディレクターから「こんな音じゃなくて、やり直して！」というダメ出しがなかったから面白かったですね。自分が納得したらそれでオッケー、という具合で。

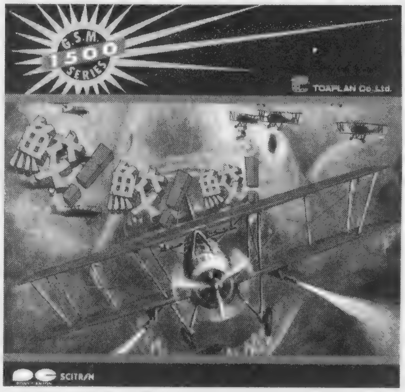
弓削：自分で作って入れて、ボツにした曲は数知れずですけどね（笑）。こんなの絶対みんな気持ちいいって思わないよな、と判断したら、自分で削除してまた入れ直しましたね。

ー：音源チップが新しく変わった頃（東亜プラン中期から後期）のお話を聞かせてください。

弓削雅稔

DISCOGRAPHIES ONE

飛翔鮫（AC）
究極タイガー（AC）
ゲットスター（AC）
鮫！鮫！鮫！（AC）
スラップファイト（AC）
TATSUJIN（AC）
達人王（AC）
V・V（ブイ・ファイブ）（AC）



弓削：新しい音源になったときの戸惑いはなかったですね。むしろ、開放されたな、と。音色がグレードアップすれば、それだけ嬉しかったですね。音色の実験もできますし、ゲームに入れない前提で何曲も作ってみたり。スタッフに「いい曲ですね。どこで使うんですか？」と言われて、「いや、これは使わないよ。」とか（笑）

上村：サイトロンから発売されたCDに収録されていたアレンジバージョンは、オマケで作ったもので、ほとんど趣味みたいな世界ですね。はじめてアレンジしたのは『アウトゾーン』で、その頃はちょうどMIDIが出始めた頃で、自分が作ったものがCDになること自体が楽しかったですから。当時、アレンジバージョンに関しては、本当に趣味を兼ねて楽しませてもらいました。

弓削：自分でギター弾きましたよね。スタジオライブで、指から血出したりして（笑）。

上村：『アウトゾーン』や『達人王』の時期は、難易度に賛美両論がありましたね。本当に、難しすぎるというのは社内でも色々ったんですが…。

弓削：あの頃は、一番難易度の調整が難しかったですね。ゲームセンターに置くんで、ゲームセンターの営業のことも考えないといけなくて。すると、1コインで3分とか5分とかでゲームオーバーにさせて、かつ満足させないといけ

なくて。昔はプレイヤーの腕に差がなかったんですが、この頃は初心者とマニアとの差が開いていて、売上げが上がらないんですよ。インカム対策をやっちゃうと、今度は初心者が寄り付かなくて…調整がもの凄く大変でしたね。そうなると、曲を入れるときにも考えちゃうんですよ。これもしかしたら、マニアしか聞けない曲なんじゃないかな？って。当時は、ステージセレクトを入れたらどうか？　って話が出たぐらいで。たいていの場合は、そうでもない曲をいいって言ってもらえるんですけど、自分のお気に入りの曲ってあるじゃないですか。それをみんなが聞けるようにしたいという自分のエゴがあって、どこに持ってくるか、どこで盛り上がるか…一番盛り上がるところに自分の気に入っている曲を持ってきたいとか、バランスの取り方はやっぱり難しかったですね。『達人王』は自分でプログラムを作っていなくて、ゲーム展開に合わせたような曲調を持ってきたつもりなんですが、CDの発売後にファンの方から「この曲懐かしい！ハマりましたよ…むかつくんですよね。」って言われました（笑）。

上村：誰でも遊べるジャンルがシューティングだったんですが、『達人王』の頃は、マニアと一般層が混在するという、一番困った時期でしたね。今となってはシューティング自体は完全にマニア向けに作れるぐらいですが、あの頃は本当に大変でしたね。

弓削：それでも、マニアに引っ張ってもらったのは事実で、それも無視できないしで…本当に、一番悩んだ時期でしたね。今でも、シューティングは作りたいと思っていますし、作りたい人はたくさんいるんじゃないでしょうか。僕らにとって、ビデオゲームは、まず「シューティングありき」ですから。

上村：そういえば、よく聞く『東亜節』というフレーズがありますが、何をもって東亜節というのか自分でよく分からなくて、取材があるたびに自分からよく聞いていたんですよ。

弓削：オクターブベース。ちなみに、私のも東亜節なんですかね？（笑）　自分でもライナーには（弓削東亜節、と）書いているんですが。ギターとピアノの違いがあるぐらいで、上村東亜節に対して弓削東亜節があるのかな、って思いながら書いていましたね。

上村：オクターブベース自体は、その…

弓削：メモリ節約（笑）。

上村：いや、PSGの頃、音数が少ないときに音を厚く聞こえさせるために、音域を振ったのが結構ノリがよくて、ずっと使っているだけなんですよね。

弓削：『達人王の頃』も、わざと意識してそういうところを使わなかったんですけれど、3面の曲が「やっぱり東亜節だ」って言われましたね。自分達でも分からないんですけどね。

上村：ゲームを作っている途中で「こんな感じかな？」っていう作り方が多かったですね。だから、どの曲にもコンセプトはないんですよ。

弓削：ゲームの企画自体が最初は「企画ありき」ではなくて、作りながらどんどん変化させていましたね。

上村：東亜の頃は、企画書なんてなかったですからね。

弓削：確か、『究極タイガー』の頃にはじめて企画書作ったんですよ。A4版の紙に2枚だけ。1枚目には「国内用、シューティング、弾がいろんな種類に変わって、めちゃくちゃで、ガムシャラ撃ち、酔っ払っても遊べる」。2枚目には「海外の市場のこと」を営業的に書いて（笑）。

上村：当時、海外は2人プレイでないと市場に受け入れられなかったんですよ。2人プレイになると必然的に（ミスしたときに）面を戻すことができなくて、それがずっと引っかかっていましたね。ゲームを調整する上で、面を戻すことは必要だったんですよ。戻しがなくなった時点で、ゲ

上村建也

DISCOGRAPHIES TWO

タイガーヘリ（AC）
飛翔鮫（AC）
究極タイガー（AC）
ヘルファイアー（AC）
ゼロウィング（AC）
ゼロウィング（PCエンジン版アレンジ）
アウトゾーン（AC）
ドギューン！（AC）
東亜プラン・シューティングバトル（PS）アレンジ
アウトゾーン（CD：アレンジバージョン）
ヴィマナ（CD：アレンジバージョン）
ドギューン（CD：アレンジバージョン）

ーム性を追及することができなくなってしまって。「攻略を考える」のは、日本のマニアの考えで、「その場が楽しければそれでいい」のが海外の感覚なんで、戻しを入れると嫌われるんですね。だから、2人プレイが主体だったゲームでは、東亜も中期の頃は全部戻しなしになりましたけど、『アウトゾーン』や『ドギューン』の頃にはまた、1人プレイ時に「戻し」を入れることにこだわって作りましたね。戻しは、今でも必要だと思うんですけれど、少し前に外注で製作をやったときにも「戻し」を付けたいと言って、クライアントから却下されましたね。

ー：東亜のゲームって、画面と曲のイメージが異様なまでにマッチしていましたよね。イメージが合っているというか、東亜のゲームが好きな人って、遊びながら聞こえる曲も気持ちよくて、そこからハマっていくパターンが多かったかと思うのですが。

上村：それって、けっこう最高の誉め言葉だったりしますね。一番嬉しいです（笑）。

弓削：具体的に言うと、1面のボスが出る前に曲が1ループし終わっちゃうとかありますよね。ゲームとして一番盛り上がる場面で、曲も盛り上がってほしいというところは、一番意識しますね。僕らはゲームを作っているのであって、曲のCDを作っているわけじゃないんですから。自分では「プレイヤーにこうイメージさせるんだ」って考えて作っていますけど、ハズすときもあるんですよ。何も意見が帰ってこなかったり。自分が意図していないところで「これがいいんだ」って言われたり。具体的には『TATSUJIN』のボス戦（Crisis）ですが、最初ボスが来るときにドキドキさせて、やっつける頃に安堵感のあるフレーズを流そうって考えるんですが、プレイする人によって時間が異なるんで「そうは行かないぞ」って。

上村：以前に某人気シューティングゲームのサターン版へ

の移植を行っていたときに、アーケード版で全国1位クラスのプレイヤーをデバッガーとして呼んだんですけれど、「曲の何ループ目のこの場所でどうこうすると何が」っていうのを皆覚えていて…サターン版への移植ですから、そういった部分がずれるじゃないですか。既存のパターンを気にしているユーザーが多くて、どう合わせようか悩んでいましたね。戻りが前提のゲームで、曲のループのタイミングと場面の流れが必ずしも一致するわけじゃないんですよ。それでも、最初からパターンを作って遊んでいる人がいて、自分のプレイで「この場面でこう流れる」って憶えているのを見ると、逆の意味で感動して、「そこまで気にしているんだ。曲って大切なんだな…」って思います。

弓削：本来、曲ってそういうのだと思っていますが、音楽の重要性に気付かない人たちからすると、音楽なんて飾りみたいなものだって。自分たちは、映画でも何でも、やっぱり「スリルのある場面はスリルがある曲が流れるんだ。」って思うし、ゲームも同じだと思うんです。かなり気にしていますね。特に、ゲームセンターだとよく聞こえないから、何が流れていても分からないって聞きますけれど、それは違うと思うんです。ましてや、家庭用であればなおさら、曲と場面との組み合わせって大切だと思います。これってなかなか言葉で言い表せなくて…開発をして、最初にゲームが動くようになったバージョンを人に見せるじゃないですか。その「SEもBGMもない状態」でプレイさせたあとで曲を追加して、改めてプレイしてもらうと必ず「何か変えた？」って聞かれるんですよね。実は何も変えていなくて、曲だけ入れているんですよ。そのぐらい、曲がゲームに与える影響力って強いんだと思うんです。でも、それはなぜか？　って言葉に言い表せることができる人はなかなかいないですね。たとえば『スーパーマリオ』の曲はすごいインパクトが強くて、曲にノりながらプレイできるじゃないですか。そういうのは、言葉で表に出てこないんですけれど、でも、作っている当人にとっては大事なことなんだなって思うし、僕自身も大事にしたかったし。

上村：家庭用ゲームを一度、音を消して遊んでみると分かると思うんですが､ゲームが全然面白くなくなるんですよ。音とゲームが融合するのは、今も昔も大切なフィーチャーだと思います。

弓削：今の若い人たちも、これからゲームを遊ぶ世代も、それは同じだと思うんですよ。コインを取ったときに爆発音がするよりはチャリーンと鳴った方が気持ちいいし、そういった爽快感は世代とか関係なしにみんな同じで、すごく大事なことだと思うんです。それはBGMにも言えることですし、オープニングで流れるテーマを聞いたら「やるぞ！」って気になるじゃないですか。

音って本当に重要なんですよね。僕は、小学生のときにアメリカから輸入された中古のピンボールマシンを10円で遊んでいて、エクステンドになると「パコーン！」って音が鳴って、その音に魅了されて病みつきになっちゃって…。その要素が多分、ゲームの原点だと思うんですよ。作る側としては、そういった演出に関しては「気付いてくれないかな？」って思うんですよ。ユーザーとは直接対話できないじゃないですか。発売したあとで雑誌を見て、反応が書かれていないか見てガッカリしてみたりとか。

ー：最近は、どんな仕事をされているのですか？

上村：株式会社ケイブで、私自身の現在は携帯コンテンツ開発の仕事が主体ですが、会社としてはまだゲームを作り続けています。弊社製品『怒首領蜂大往生』に関しては、「たのみこむ」（http://www.tanomi.com）でサントラの発売をする動きが出ています。この本が出る頃には、ひょっとしたら発売に向けて新しい動きがあるんじゃないでしょうか。

弓削：東亜の後は自分で作曲はしていなかったんですが、素材をもらって曲を完成させたり、ミックス作業をやったりと、マニピュレータ的なことをやっていました。最近の作品ですと『ギガウィング』ですね。ギガウィングに関しては、1曲だけ書いています。その後、現在所属している某ソフトメーカーでは、大手メーカーとお付き合いをしていて企画を考えたり現場を指揮したり、ディレクター的なことをやってます。過去の作品をほじくり返して、それに今の自分のサウンドを加えて、というものを考えてはいるんですが、どうしても時間がなくて…。それでも、まだまだ続けていきたいとは思っています。

弓削雅稔、上村建也（合作）

DISCOGRAPHIES THREE

合作タイトルは、誰が作曲しているの？

『飛翔鮫』	
Sky Shark	弓削
Asia	弓削
Against The Attac	上村
Water Front	上村
Behind The Bush	上村
Last Fighter	弓削
Triumph（Landing）	弓削
Forgive Your All（Name Entry）	弓削
Restful（GameOver）	弓削
『究極タイガー』	
Break A LEG!	弓削
Over The Sea	上村
Good Figure	弓削
Tsugaru	上村
Our Life	弓削
I'm victor（Landing）	弓削
Affection（Name Entry）	弓削

インタビュアー〝押しの一枚〟

東亜プラン・ゲーム・ミュージック・シーン1　達人

本CDには、東亜プラン初期の作品群が収録されている。『ワードナの森』『ダッシュ野郎』『達人』『ヘルファイアー』、いずれも東亜プランが自社タイトルとして発表した作品だ。各タイトルが持つ独特の世界観、緊張感、爽快感といった「身体で感じる部分」を見事に体現していて、その旋律は、今聴いても充分に聴きごたえのある仕上がりだ。『達人(TATSUJIN)』『ヘルファイアー』が本項目に関連する作品で、いずれもオクターブベースをふんだんに取り入れた重厚なサウンドを鳴らし、心地よい気分にさせてくれる。ライナーノーツに、本書でも明らかにされた当時のこぼれ話が少しだけちりばめられているのは愛嬌。

1989年6月25日発売／ポリスター／H24X-10005／2472円

composition

松前真奈美

所属会社：フリーランス

代 表 作：ロックマン（FC）、エリア88（AC）、ダービースタリオン（各機種）、fun!fun!pingu ようこそ南極へ（PS）

大阪芸術大学卒業後、カプコンに入社。女性サウンドスタッフ4名と「アルフ・ライラ・ワ・ライラ（後にアルフ・ライラに改名）」を結成。結婚後、カプコンを退社。その後フリーランスのコンポーザーとして、多数のタイトルに携わる。

ー：「ゲーム音楽」に入るきっかけはどのような感じで？
真奈美：大学の3年ぐらいの時に『ドラクエ』をやるようになってからゲームが好きになり、その後就職活動していたときに、たまたま大学に来ていた求職を見ていたらゲーム会社の募集があって、それがカプコンだったんですね。で、ゲームの会社っていいかな？　と思って受けてみたら、受かっちゃって。

ー：初めから電子音楽的なアプローチだったのですか？
真奈美：いえ、全然そうではなかったですね。当時はコンピュータなんて全くわかりませんでしたし、シンセサイザーも触ったことが無かったんです。大学ではピアノ科だったので、音の出る楽器はピアノしか使っていませんでした。シンセは、カプコンに入ってから勉強し始めました。

ー：当時の作品が多く復刻されているところですが、そういった音源が今再び求められているという状況は、どう思われますが？
真奈美：恥ずかしいというか、照れくさいですね。昔の曲を聴いて「えっ、こんな曲作ってたっけ？」と思うぐらいです。穴があったら入りたい気分…。

ー：先日復刻された「カプコンゲームミュージックVol.1」の中で、河本さんが「初期は自分で音色を作っていなくて、譜面を渡してプログラマーに作ってもらっていた」という苦労話があったのですが、真奈美さんの時はいかがでしたか？
真奈美：その話は、私が入社する前の話ですね。私が入社したときには「音色は自分で作る」という方針になっていましたよ。当時は、カプコンも設立から4～5年ぐらいだったので、作品が変わるごとにいろいろと作り方を変えていく必要もありましたね。

ー：当時のカプコンは、他のメーカーが扱わないような音楽ジャンルを使うことが多かったように思えるのですが、それには何か理由が？
真奈美：当時ジャズやブラックコンテンポラリーなどが流行っていたりして、その影響もあるのかもしれません。私の音楽的趣味が、そのまま反映してしまった感じですね。

ー：それぞれのゲームに対して、「このゲームはこの音楽ジャンルで行こう」みたいなこだわりなどを考えた部分はありましたか？
真奈美：企画者の注文に合わせて、という部分が強いですね。企画者のイメージって、絶対的なものを持ってらっしゃるので。私のイメージで作ると、大量にボツになりました（苦笑）。

ー：FM音源全盛期（カプコン在籍当時）の、音源にまつわる強烈なエピソードがありましたら、お教えください。
真奈美：う～ん、いろいろありすぎて思いだせない！　とりあえず、河本さんや藤田さん達が作っていらした音色を聞きながら、自分で研究をしました。パラメーターを操作して、結構気に入った音が出来て「やった～！」って思った瞬間、パラメータを動かしてしまって、2度とその音色を聞くことがなかったりとか、セーブするのにフロッピーエラーが出てダメになったりとか…。

ー：「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」結成のあたりから、カプコン全体の音楽の方向性が変わっていったように思えたのですが？
真奈美：私が入社した頃って、音源も変わってきた頃ですし、サウンドの社員も増えてきて、そういったことが重なって、方向性の変化があったんだと思います。

ー：女性4人のメンバー構成は、どのように決まったのですか？
真奈美：当時のサウンドチームに女性が4人いて、もちろん男性のスタッフもいたのですが、バンドとしては女性だけで始めようということになりました。

ー：カプコン時代の「ちゃんちゃこりん」の名前の由来は？
真奈美：はっきりと覚えていないのですが、大阪では漫才師が落ちをつけるときに「ちゃんちゃん（音程あり）」といいますが、河本さん達と話してる時に、それを話の途中で使ったら、なぜか大うけして。それからは、私を見て「ちゃんちゃん」って呼ばれるようになったんですが、「ちゃんちゃん」やと毎回音程をつけて呼ばなアカンし、ちょっとおかしいので、それをもじって「ちゃんちゃこりん」になったんやと思います。

ー：他のメーカーの「ズンタタ」や「矩形波倶楽部」などに対抗して、という意識などはありましたか？
真奈美：いえ、全くなかったですよ。バンド形式にするという話もサイトロン（G.M.O.）側から出てきた話だったし、アルバムの発表順が前後しただけで、結成のタイミングは各社（タイトー、コナミ、カプコン、セガ）それほど差はなかったと思います。

ー：PCエンジンCD-ROM2版の『サイドアーム・スペシャル』は、曲のアレンジを「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」が担当しているとのことなのですが、こちらには参加されているのですか？
真奈美：これは確か、ぴち石君がやった作品ですね。ぴち石君は『ロックマン2』の作曲者で、彼は半年後に中途採用で入ってきて、私の隣で机を並べて仕事をしていました。この作品は良くできてますよ。どの曲だったかは覚えていないですけど、1〜2曲ぐらいは手伝ったような記憶があります。

ー：こういった、業務用から家庭用の移植タイトルで、オリジナルの作曲者としてサポートしたことなどはありますか？

松前真奈美

DISCOGRAPHIES ONE

カプコン在籍時代
ロックマン（FC）
ソンソン2（PCエンジン）
戦場の狼2（AC）
天地を喰らう（AC）
エリア88（AC）
マジックソード（AC）
U.S.NAVY（AC）
あした天気になあれ（AC）
F-1ドリーム（AC）
クイズ殿様の野望（AC）
ファイナルファイト（AC）（数曲参加）

★CD
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2
ストライダー飛竜-G.S.M.CAPCOM2-
エリア88
ファイナルファイト-G.S.M.CAPCOM3-
ストリートファイターⅡ-G.S.M.CAPCOM4-

真奈美：いえ、全くないですね。

ー：『エリア88』のCDで1面の曲が海外版の曲になっていて、国内版1面の曲が未収録なのに、ライナーに載っている楽譜は国内版1面という謎があるのですが。
真奈美：初めて知りました（笑）。　基板を渡して収録してもらっていて、採譜は「1面の曲を」とサイトロンさんに言われて提出した覚えがあるのですが。私が楽譜を間違って提出したか、あるいは基板上にどちらの曲も入っているので、収録の際にリクエスト番号を間違えたのか、今になっては謎です。

ー：ゲームセンターという場所は、周囲の音環境が決して良いとは言えない場所だったと思うのですが、そういった環境に合わせての音作りにあたって、気を付けた点などはありますか？
真奈美：やっぱり、周りがうるさいですからね。そういう場所で流れるということを意識して、音色をつくりました。目立つようにとか、最大限の努力はしたんですが…。私の腕が未熟だったもので、満足のいくものはなかなか出来なかったのですけど。

ー：ちょうど『ロックマン』がCD化されますね。
真奈美：ええ、偶然にも。最初の作品がCD化されること

は、嬉しい限りです。カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2では、アレンジバージョンという形だったので、オリジナル音源で、久しぶりに聞いてみたいです。私は、ゲーム会社にいながら、アクションゲームが苦手で、すぐやられてしまうのでボスまで到達せずに終わってしまうんですよ。だから久々にボスの曲なども、聞いてみたいな。あと、『1』が終わってすぐ業務用の方へ移ってしまったので、それ以降の曲も聞いてみたいです。特に『2』『3』は評判がいいので…。

ー：カプコン在籍時代で、サントラ化されていないものとか、未発表のものなどはあるんですか？
真奈美：私の作品でCPシステムでない作品が2、3あります。それは、サントラ化されてないですね。ゴルフのゲームだったり、クイズだったり。曲と呼べるようなものじゃないので。

ー：聞いた感じでは『ラストデュエル』とか『マッドギア』で『エリア88』に似たドラムが鳴っていたりして、一部真奈美さんらしい曲が入っていたように思えるのですが。
真奈美：たぶん河本さんが多く作曲してはったから、河本さんじゃないかと…。あっ、藤田さんかもしれないですね。でも、詳しくは覚えてないです。

ー：真奈美さんがカプコン退社後、フリーでの活動を始められるにあたっての苦労はありましたか？
真奈美：ちょうど「ゲーム音楽」が面白くなってきたところで結婚してしまったので（笑）。当時はまだ実績も少なかったので、結婚してフリーになってからはかなり営業活動をしましたね。カプコン時代の後輩が別の会社にいて、そこで頼まれた仕事をやったりとか、友人から紹介された会社の仕事とかいろいろやりましたね。私が受ける仕事は、作曲だけのものや、作曲や音色作り、効果音の打ち込み全てと、いろいろなパターンがあるんです。フリーで始めた頃はほとんどが、開発ツールを渡されて、全てを任されてました。もちろんのこと、メーカーによって開発ツールって違いますよね。だから2、3本掛け持ちしていると、ごちゃごちゃになって大変でした。

ー：『ダビスタ』の方はどういった経緯で？
真奈美：一番最初の『ベスト競馬ダービースタリオン』からやってますね。64版だけはやってないですけど。あれは当時アスキーさんから頂いたお仕事でしたが、薗部さんが独立されてからも引き続き担当させてもらうことになって、長いお付き合いをさせて頂いてますね。

ー：『パイロットキッズ』などは？
真奈美：これは、カプコン時代の後輩の縁です。メモリ容量が厳しい作品でしたが、音的には良い基板でしたね。結構かわいい系のシューティングだったので、曲調もそういう感じになってます。私好きでしたよ。あの作品。

ー：今まで手掛けられた作品で、特に気に入っている作品や、オススメのものなどは？
真奈美：『ファン！ファン！ピングー（fun!fun!pingu)』（PS）ですね。一番最近の作品でもありますしね。この作品では、ムービーにあわせて音楽を作るのが結構あるんですが、そのムービーにあわせて、楽しいとか悲しいとかという喜怒哀楽を音楽で表現するのに没頭しました。ひとつの曲の中でいろいろ展開させるのが、ものすごく楽しかったです。ここでは、ちょっと泣けるフレーズをいれてみようかとか、ここは、ワクワク感だ！　とか…。一人で勝手に盛り上がってました。
　後は、やはりシリーズを通して担当させて頂いている『ダビスタ』ですかね。

ー：では今まで手掛けられた作品で何か特殊なものはありませんか？
真奈美：特に面白い手法を使ったのは『ロロの大冒険』（GB）かな。あれは、主人公の向いてる方向や、立っている場所によって、ごく自然に曲が変わるようになっています。

ー：真奈美さんからの提案で？
真奈美：いや、HAL研（ハル研究所）さんの企画側からの要望だったのですが、「それを実現するためにはこんな音源ドライバが必要なので書いて下さい」と注文したら、すごい優秀なドライバが出来上がってきて、それに合わせて音のパーツが組み合わせられるように音を作りました。

ー：「ダビスタ」の制作時に、特に気を使った点などありましたらお願いします。
真奈美：特に気を使ったということは、ないですね。薗部さんとは、よくミーティングしましたので…。初めて企画書と画面を見たとき、今でいう和み（なごみ）的な音楽が合うと思ったんです。牧場の感じとか。それで、薗部さんにそういう風に伝えたら、いいんじゃないかという答えでしたので、シリーズを通して、爽やかさが感じられるよう心掛けてます。最初の『ベスト競馬』の牧場の曲は、薗部さんの大のお気に入りで、よくアレンジ変えしながら、何

松前真奈美

DISCOGRAPHIES TWO

フリーランス
ベスト競馬ダービースタリオン（FC）
ダービースタリオン全国版（FC）
エスパードリーム2（FC)（数曲参加）
サンリオカップポンポンバレー（FC）
炎の闘球児　ドッジ弾平（FC）
魂斗羅スピリッツ（SFC）（1曲参加）
ベストプレイプロ野球スペシャル（FC）
ダービースタリオン（PC-9801、DOS/V、FM-TOWNS）
バットマン ーリターンオブ・ザ・ジョーカーー（GB）
ダービースタリオンⅡ（SFC）
ダービースタリオンエキスパート（PC-9801）
ロロの大冒険（GB）
ルーニーテューンズダフィーダック（GB）
ダービースタリオンⅢ（SFC）
おーちゃんのお絵かきロジック（SFC）
アナザ・バイブル（GB）
楽市の政（PC-9801）
Adventures of LOLO（欧州版GB）
ゲームの鉄人 THE 上海（PS,SS,Windows）
ゲームの達人（SFC）
ダービースタリオン'96(SFC)
料理の鉄人キッチンスタジアムツアー（SS）（数曲参加）
ライフスケープ～生命40億年はるかな旅（PS）（数曲参加）
G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～（SFC）
VEGAS STAKES（GB）
ダービースタリオン（PS）
ダービースタリオン98（SFC）
パイロットキッズ（AC）
玉繭物語（PS）（数曲参加）
サンパギータ（PS）（数曲参加）
ダービースタリオン99（PS）
ダービースタリオン（SS）
fun!fun!pingu ようこそ南極へ（PS）
ベストプレイプロ野球for Windows（Windows）
The 上海Value 1500
玉繭物語2（PS2）（数曲参加）
ムチッコ大作戦（PS）（数曲参加）
牧場物語3（数曲参加）
ベストプレイプロ野球（GBA）
ダービースタリオン（GBA）

★CD
エスパードリームめもりあるべすと
悪魔城ドラキュラMIDI Collection
パイロットキッズ・スペースボンバー/彩京

作品にも入ってます。

ー：さて、今後の予定としてはどのようなものが？
真奈美：次の『ベストプレープロ野球』（GBA版）になりますね。その後、『ダビスタ』が出る予定です。

自分自身でやってみたい事はいろいろあるのですが、ピングーで楽しかったので、アニメーションに音楽をつけたりしてみたいですね。でも、まだまだゲーム音楽はやりますよ。

インタビュアー〝押しの一枚〟

スペースボンバー／パイロットキッズ

セガのモデル２基板で作られた『パイロットキッズ』は、セガ以外のモデル2音源使用例としても興味深い例の１つだ。彩京が同基板を使用した『ゼロガンナー』に比べると、ゲームとしての完成度は驚くほど高まっている。子供部屋で展開される「おもちゃ箱STG」に相応しいサウンドは懐かしさと温かみのある傑作と言えるが、残念ながら基板もサントラCDも流通量は少ない。余談になるがカップリング収録の『スペースボンバー』は、真奈美氏がインタビュー中で述べた「カプコン時代の後輩」にあたる泉谷雅樹氏（『キャプテンコマンドー』『ワンダー3』『ガンバード』などを担当）の作品で、こちらもコミカルで面白い。

1999年3月5日発売／サイトロン・ゲーメスト／SGCD-0006／1890円

ゲームライターが選ぶこの一枚

moon オリジナルサウンドトラック

発売元：ワンダーエンターテイメント／アスキー
発売日：1997年11月21日
価　格：2548円
品　番：WDCD-25018

音楽には、ある種のドラッグ的な特性があると思う。人間の感情をたやすく揺さぶることにかけては、あらゆるメディアの中でも、音楽がもっとも手軽だ。ものの1、2分で、楽しくなったり悲しくなったりできる。そんなことを、他の手段でやろうと思ったら、かなり大がかりになるだろう。かつて、古代の人々は、節やリズムをつけて歌い踊ってはトランス状態に入り、神の世界へ近づこうとした。それ以来の長い付き合いだ。人類から音楽を取り上げてしまったら、きっと誰もが禁断症状に陥るに違いない。

ゲームに限っていえば、しばしば「ゲーム音楽は、全体を引き立てる、よき脇役が望ましい」とされる。だが、音楽と画面の関係を考えたとき、画面が主で音が従というのは怪しい。たとえば、音を取っ払った画面の写真集や、映像クリップだけでは売り物にならないが、ＢＧＭを集めればサントラとして商品価値が出る。少なくとも、音楽はゲームの柱的存在だ。大金をかけて作り込まれたビジュアルと、プレイヤーが費やす手間と時間。これらが主役である音楽を引き立てる…ゲームとは、大々的なミュージッククリップ、音楽にとって最高の舞台として考えたっていい。少なくとも、良質なゲームは、そういう側面があると思う。ゲームの音楽は耳にも心にも残るもの。断片をちょっと聞いただけで、当時遊んでいた自分の部屋、境遇まであっという間に思い出させる。

だから、作品のために奉仕する存在と片づけられてしまうのは寂しい。それぞれのパートが自己主張し、主役をめぐって張り合う、というタイトルにこそ、私は心惹かれる。

前置きが長くなったが、そういう意味でこの『moon』という作品の音楽は、もっとも印象に残るものだ。『moon』は、97年にＰＳで発売されたアドベンチャーゲーム。“反ＲＰＧ”というシニカルなシナリオと、個性的なキャラ、独自のグラフィックが話題となった。それにもまして音楽にも力が入っている。主人公は、曲が入った“ムーンディスク（ＭＤ）”を集め、ＢＧＭにして聞きながらゲームを進めることができる。このムーンディスクに収録された曲は、もはやゲーム音楽という域を越えた、強烈なパワーを放つ。挙げたらきりがないが、たとえば「Heads in Clouds」（モリ川ヒロトー）や「父よ私に神の力をください」（アマゾン南西部、イナウイ二河岸の住民）などは、聞き飽きるほどＢＧＭにした。「宇宙のお祭り日」（Ｎ・ゲージ）に至っては、無意識に口ずさむほど。今回紹介する「ムーン・オリジナル・サウンド・トラック」は、ラブデリック（『moon』の開発会社）の音楽担当ユニット、セロニアス・モンキーズの曲中心で、残念ながらムーンディスク関連はほとんど収録されていないが、ゲーム内の秀逸な音楽は、いろいろと入っている。アダー神殿の「アダー・エレクトロ」や、オープニング曲「ENTRY SONG」などは特にいい。また、ムーンディスクにもある、ゲーム中の登場人物クリスが歌う「Kera-ma-go」は必聴。音楽のよさを言葉で伝えるほど難しいことはないので、詳しくは書かないが、「Kera-ma-go」は、“好きなゲーム音楽”という枠を広げて、“好きな音楽”としても、私の中ではかなりの上位に入る。

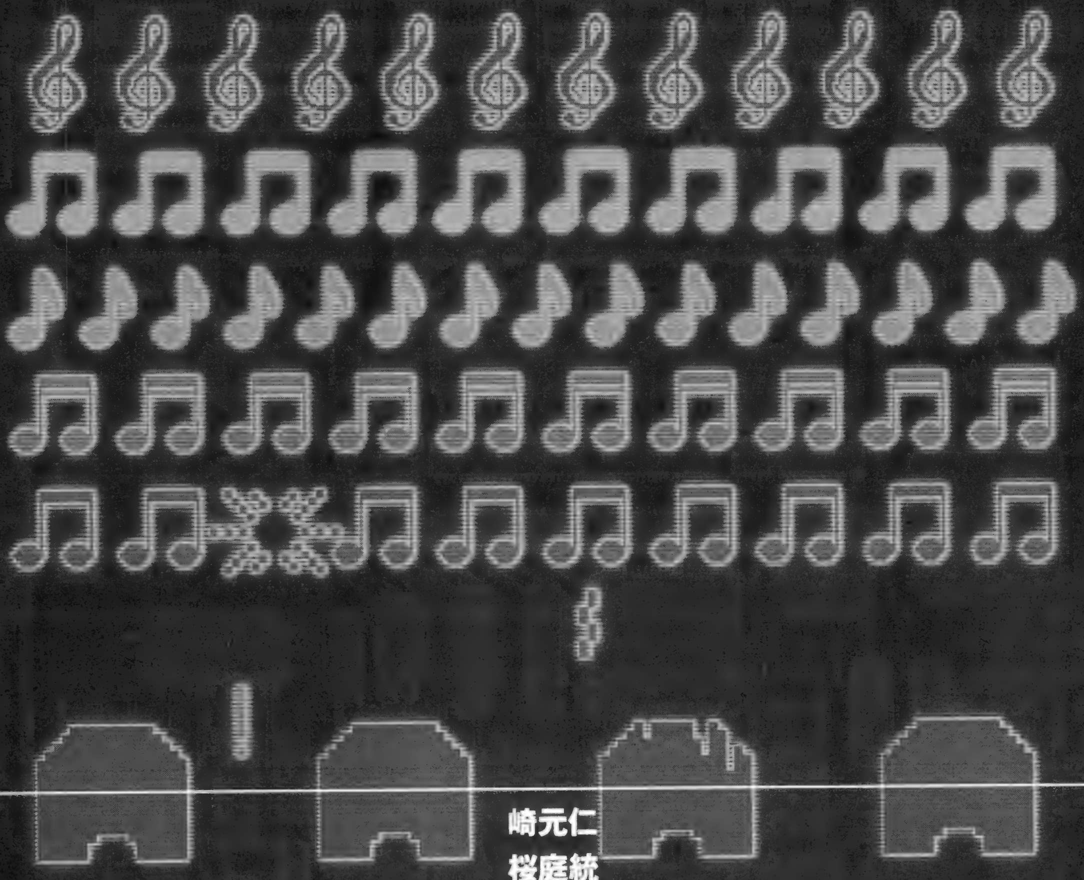
ちなみに、このサントラは、“moonワールド”のツアーに参加するという形式。ガイドブック風のライナーノーツも楽しい。音楽を聞いてはトリップする。良質な合法ドラッグ、といったところだ。

卯月鮎（うづき・あゆ）

主な仕事は、ゲームや本などのレビュー。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/。MDの曲を収録したCDも発売予定だったが、中止になったとか。楽しみにしていたので残念。しかたなく、ときどき思い出したように『moon』をやっては、音楽を聞く。「あわの唄」（和完）もお勧め。

第二章

ゲームミュージックをつくる人々（そのに）



崎元仁
桜庭統
“さんたるる”並木学
H.（Hiro、光吉猛修）

composition

崎元仁

所属会社：フリーランス

代表作：ベイグランドストーリー（PS）、レイディアントシルバーガン（AC）、伝説のオウガバトル（SFC）

同人ゲーム『リボルター』の製作に携わったことをきっかけとして、フリーでゲーム音楽の仕事を始める。作曲のかたわら、音源ドライバの製作、アレンジなども手がける。現在でもフリーランスのコンポーザーとして、多数の作品に携わっている。

ー：ゲーム音楽を作り始めたきっかけは？

崎元：最初は僕も単なるゲームミュージックオタクで、ゲームオタクだったんですよ。中学校時代からゲーセンに入り浸りで、家に帰ってパソコンいじってるような。初めは趣味でプログラムを作って「アイ・オー」とか「マイコンBASICマガジン」にプログラムを投稿していました。あの頃は一人でプログラム書いて、ドット打って、音も作るのが普通だったんです。その後高校生の時に友人たちとコミケで売るための同人ソフトを作ることになって、サウンドドライバと曲と効果音を担当することになりまして。それは『リボルター』と言う作品でしたが、当時一緒に作っていた連中の多くはゲーム業界で今も仕事をしています。その頃と前後しますが、「ホット・ビィ」と言う会社でプログラムのアルバイトをしたり、ソフトバンクの「Oh！～」シリーズの雑誌で掲載用のMML（Music Macro Language：音楽用記述言語）を作ったりしていましたが、その前後の時期からゲーム音楽の仕事依頼が入ってくるようになり、それをそのまま本業にしてしまったという感じですね。その当時のゲーム業界は一般の人の認知度が低かったので、本業で始めようと決心した頃は、親族が随分心配していたのを憶えています。

ー：市販ソフトの作曲としての初仕事は？

崎元：たぶん『スターシップランデブー』ではないかと思います。初期にはカスタム社の音にもよく関わっていました。カスタム社に『リボルター』を一緒に作っていた仲間がいたのです。

ー：音源ドライバ作成や、アレンジでの担当作品も多いようですが、全てフリーでの仕事になるのですか？

崎元：そうですね。たくさんあります。データイーストさんのメガドライブ移植作品で僕の名前が出ていて、僕が曲を書いたように誤解されたこともありましたが、ドライバ作成やアレンジのみでの参加作品も多いです。しかし、一時期あまりにも仕事を多く引き受けすぎて、年間20～30タイトルぐらいになってしまった時期がありました。当時のゲームの規模は今とは違うとはいえ、さすがに質を維持するのが困難になったので、それ以降はそうならないように気を付けています。

フリーらしい、ちょっと変わった思い出といえば、家に突然、重くて大きな段ボールで大量の開発機材が届いて玄関が埋まってしまって、箱を開けてみたらUNIXの環境構築を1から始めないと音が出せる状態にならなかったこともあったんです。プログラマーの友達を家に呼んで「この『悪魔の靴下』ってなんだよ？」とか言いながら涙目になっていたのを憶えています。懐かしいです（笑）。

ー：スクウェアに在籍されていたのはどのぐらいの期間になるんですか？

崎元：『ベイグラントストーリー』の時期だけです。スクウェアにいた当時は、マニピュレーターとして手伝ってもらった石本君と意見をぶつけながら、波形の方針で揉めた時には「こっちの波形の方がいいっすよ！」「いや、僕はこの方式が」「じゃあ『鉄拳』5本勝負で決めよう！」とか、そんな感じで作っていました。ゲーム会社に就職したのはスクウェアが最初で最後です。それ以前と以後はずっとフ

リーランスでやっています。

ー：「オーケストラもの」を手掛けていらっしゃることが多いようですが、特別に何か勉強したことなどは？
崎元：いえ、それまで全くありませんでした。『オウガバトル』の時に松野さんから「オーケストラで作って欲しい」と言われて、初めてオーケストラものをやることになりました。その時に当時一緒にやることになった松尾（早人）さんから理論的な事はいろいろ教えていただいて、それがずいぶん勉強になりましたが、自分では小学生時代にピアノを習っていたとか、ブラスバンドで打楽器をやっていた程度です。でも確かに最近「オーケストラで」とオーダーを頂くことが多いですね。初めてGBAで仕事をしたときの『オウガバトル』もそうでしたし『シルバーガン』の時も音源の制約もあったので僕は「普通のリズム系でやりたい」と言ったんですが、井内さんに「いや、絶対オーケストラでお願いします」と言われました。最近だと『鉄拳アドバンス』用に書いた新規追加曲が久々のテクノものでしたね。

ー：作曲の際に特に気を使う点などはありますか？
崎元：やはり、企画者やディレクターの持っているイメージを共有化することではないでしょうか？　作っている最中にも、絵やモーションなどが入って来て、完成に近づく様子を見て、さらに触発されてこちらもより深く作り込む。といったこともあります。全てのゲームで思う事なんですけど、僕自身ハードゲーマーなので「遊んでいる側の感覚」は実体験として解るんです。遊んでいる時のプレイヤーは画面の中に「ダイブ」してますよね。その「ダイブのきっかけ」を作って入りやすくさせ、「もっともっと深くダイブさせる」のが僕らゲームミュージック作曲者の役目だと思うんです。そのための試行錯誤はずっと続いていて、未だ模索しています。

ー：作曲の際に何か面白いエピソードはありますか？
崎元：『FFタクティクス』の時には、すごく面白いことがありました。最初は「主人公が仲違いしていた兄との信頼を取り戻す」というイメージのオーダーがあって、美しいイメージだなと思って曲を書いたんですが、その後に開発中の画面で確認したら、お兄さんはゾンビ化していて「殺してくれー」とか言いながら襲いかかってくる、キツい戦闘の場面だったんです。こういったことはゲームの制作過程では往々にしてあることですが、この場面は妙に私のツボに入ったのでよく憶えています。もちろん、その場面の音楽は後で差し替えました（笑）。

ー：ハードやゲーム自体の進化は、ご自身の曲作りに何らかの影響を及ぼしていますか？
崎元：PSGの頃は音数も少なくて、「３声しか出ない新しい楽器」という感じで逆に新鮮でした。音源の制約と戦うのはパズルのように楽しいことですが、私達のようなマニアは、ついそのパズルに没頭しがちなので、音として、音楽として客観的に捉えるよう常に注意しています。
　昔の音源の出音は面白いものでしたが、もう今は昔の音源をやる必要はないかな？　と思います。
　音楽作りとしては昔も今もあまり変わらないですが、音源に関してはハッキリ言ってしまうと「昔には戻りたくない」というのが本音です。FM音源もPC88とかヤマハのDX-7とかでさんざんいじったので、あの当時以上に可能性を広げられる気がしません（笑）。
　音源が変わってくる一方で、表現手法が増えるという事は作り手としても嬉しいですが、でも本来それはゲームの本質とは何ら関係ないはずなんです。量の差こそあれ、メモリ的な制約があることに結局昔から変わらないので。
　あとは、作曲の内容に関して言うと、最近「続編モノ」の依頼が非常に多いです。前作を別の人がやってて、すごく良い出来で、その作曲者本人も知っているのに、その続編の仕事が自分の所に来て、もの凄いプレッシャーを感じたこともあります。っていうか感じています。助けて下さい（笑）。
　でも、結局は自分のできることしかできないので…。

ー：他のGM作曲者の方で意識される方や、聴き手側として好きなゲームミュージックなどはありますか？
崎元：それはもう並木（学）君です。もう『ガレッガ』大好きです。並木君はいい曲書きますよね。佐野さんの『鉄拳３』も格好良くて好きでした。他には、細江さんにしても古代さんにしてもそうですが、ああいう初期から関わられている方々が今も現役でゲームミュージックを作っておられるのは嬉しいです。あとは、中潟さんの『源平討魔伝』や『サンダーセプター』も凄かったですし、Tim Follinさん（DC版『エコー・ザ・ドルフィン』等を担当している）も好きですね。最近の作品で言うなら『HALO』も良かったです。『パンツァードラグーン ヅヴァイ』以降の音楽も凄い格好良くてメロメロになりました。言い出したらキリがありません（笑）。

崎元仁

DISCOGRAPHIES ONE

空戦（PS2）	蓬莱学園の冒険（SFC）
レガイヤ伝説2デュエルサーガ（PS2）	トレジャーハンターG（SFC）
ファイナルファンタジータクティクス（PS）	ヴェリテックス（MD）
ベイグラントストーリー（PS）	バッドオーメン（MD）
ぱいるあっぷまーち（PS）（未発表）	ガントレット（MD）
オウガバトルGBA（GBA）	デビリッシュ（GG）
鉄拳アドバンス（GBA）	モルドリアン（GG）
疾風魔法大作戦（AC）	バブルゴースト（GB）
レイディアントシルバーガン（AC）	チップちゃんキィーック！（PC-FX）
蒼穹紅蓮隊（AC）	マジカルチェイス（PCE）
ブラッディロア（AC）	メタルオレンジ（PC-9801/8801）
バトライダー（AC）	キングブリーダー（PC-9801/8801）
伝説のオウガバトル（SFC）	キャラット（PC-9801/8801）
ソードマニアック（SFC）	スターシップランデブー（PC-9801/8801）
バック・トゥ・ザ・フューチャー（SFC）	ドラゴンマスターシルク2（PC-9801/8801）
タクティクスオウガ（SFC）	

ー：今までの作品の中で「アルバム化して再発表したい」など思われる作品はありますか？

崎元：最近『キングブリーダー』の音楽をリメイクして、CDと画集のメディアミックスで出そうと言う話が出ています。

　また、細江さんのレーベルで「『マジカルチェイス』のリミックスを」と言う話もあります。特にあの作品は、PCエンジンから鳴っている時点で私の中では完結しているので、今僕が手を出しても良くならないんじゃないかと思うんです、ですので細江さんにやって頂けるのであれば本当に有り難いです。

　どちらも現時点でまだ実現していませんが…。どの作品もみんなそれぞれに思い入れはありますが、その時点で基本的には完結しているので、自分から積極的にリメイクに関わることは今後も少ないと思います。作ったのにお蔵入りになった作品などもありますから、それを世に出したいという気持ちはありますが。

ー：ご自身でもゲームは遊ばれますか？　また、面白かったと思われた作品などありましたらお聞かせ下さい。

崎元：昔は『ストII』の大会に出たりとか、相当やっていましたが、最近ゲーセンにもあまり行ってないんです。本当は朝から晩まで毎日でもゲームやっていたいんですけど…。家ではPCのネットワークFPS系（一人称視点）ゲームとか某SF MMORPGにハマっていました。ネットゲームは危険ですよね（笑）。この先だとゲームキューブの『メトロイドプライム』が特に楽しみですね。

　「音ゲー」も良いですよね。音楽面でもゲームとしても裾野が広がりましたし、「演奏する」楽しさを再認識させたのではないかと思います。本来は音楽ってそんなに敷居の高いものじゃないと思うんですが、難しいものだという先入観を打破してくれたんじゃないでしょうか？　『ドラムマニア』は特に本物っぽくていいですし、『Rez』は面白いアプローチで、とにかく曲も音もカッコ良かったです。『パラッパラッパー』をやった時は、それまでラップなんて全く興味なかったんですけど「これは深いな」とか解ったような気がして、遊んでて楽しかったです。曲も素晴らしかったですし。個人的には「音ゲー」と楽器は本質的にはそれほど差はないと感じてます。

ー：今後やってみたい事や、これからの予定などをお聞きしたいのですが。

崎元：やってみたいことはいろいろあるんですが、ゲームも含めて結局は「ショービジネス」に関わっていたいんです。ソロアルバムっていうのも、やってみたいことのひとつですけど、なかなか具体的になりません。

近々の仕事では、ゲームの方で未発表のものがPS2で2タイトル、GBAで2タイトル、アーケードで1タイトル、と言ったところですね。

あと、今度PC用の恋愛ゲームを1タイトルやることになったんですけど、このジャンルは昔からやりたかったんです。やっぱり音楽って「感情表現」じゃないですか。昔は私の技量の問題で上手く表現できる感じがしなかったんですけど、今だったら「恋愛」を上手く音楽で盛り上げる事ができるような気がしているんです。

あとは「オーケストラ風」の依頼が多かったので、テクノ系ももうちょっとやりたいです（苦笑）。

崎元仁

DISCOGRAPHIES TWO

CD参加作品

ソード・マニアック
伝説のオウガバトル
伝説のオウガバトル The Entrance
タクティクス・オウガ
オウガ Grand Repeat
超兄貴ショーII
トレジャーハンターG
蒼穹紅蓮隊
ファイナルファンタジータクティクス
レイディアント・シルバーガン
テン・プランツ
ベイグラント・ストーリー
Synergy MCMXCI/Synergy
Synergy Mystery case in HiSCHOOL/Synergy
Be filled with feeling/Troubadour RECORD
Great Wall/Troubadour RECORD
GTR/Troubadour RECORD
TOURS/Troubadour RECORD
2197/Troubadour RECORD

インタビュアー"押しの一枚"

RADIANT SILVERGUN SOUNDTRACK+

当時のSTGとしては異例だった。全編オーケストラで展開した本作の楽曲は、ST-V基板とは思えないような迫力を持ってゲーム展開を盛り上げた。崎元氏の「音源の性能を追求するばかりではダメだ」という言葉を裏付けるように、その楽曲にはゲームが持つ「輪廻転生」的なイメージと、プロデューサー井内氏が発する「今後のゲーム業界への提言」というメッセージ性が強く盛り込まれ、本作を「単なるSTG」に終わらせなかった。昔は理解できなかった難解な書物を大人になって読み直し、改めてその意味を深く考えられるようになった時のような、「時間軸の交差」を表現した音はGM史に残る偉大な作品と言って良いだろう。

1998年8月7日発売／東芝EMI(ユーメックス)／TYCY-5613／3059円

composition

桜庭　統

所属会社：ティーズ・エンターテイメント

代 表 作：斬シリーズ（PC-9801他）、グラナダ（X68）、スターオーシャンシリーズ（PS・PS2）、黄金の太陽シリーズ（GBA）

「じっくり時間をかけて遊ぶタイプのゲーム」の音楽を数多く手掛けていられる桜庭氏。前世紀のPCからGBAをはじめとした携帯ゲーム機まで、多岐に渡る仕事だけでなく、TV番組や映画の音楽も担当し、高い評価を得ている。

ー：「桜庭さんをインタビューしたい」という計画は、編集部K氏からの強力なプッシュによるものだったのですが、実際にゲーム音楽に関わられたのは「日本テレネット」や「ウルフチーム」時代からになるのですか？
桜庭：そうですね。関わったタイトル数が多いんで、具体的には覚えていませんが、かなり昔からやってますからね。MSXとか88（PC-8801）とかその頃からやってましたので。日本テレネットやウルフチームではほとんどパソコンのゲームでした。

『斬』っていう戦国もののシリーズは全部やってました。あと、『アークス』は一番最初のはやってないと思うんですけど、『２』からは『あーくしゅ』や『アークスオデッセイ』も含めて全部やっていると思います。

ー：それ以前に何か音楽活動は？
桜庭：バンドを組んでいました。キーボード、ベース、ドラムのトリオ編成で、「Deja-vu」というバンドです。プログレッシブロック中心というか、CDも出したんです。その後、ソロになって『戯曲音創』というアルバムを出しました。ちなみに、『戯曲音創』のジャケットに使われている絵と、ジャケット裏のコラージュを作ったのは私の父なんです。

ー：ゲーム音楽とバンドでやっていた音楽は違いますか？
桜庭：昔手がけていたゲーム音楽は、バンドでやっていたジャンルと方向性の違うものが多かったんですが､最近は、自分の音楽性を反映できるタイトルの仕事が増えてきたので、やっていて楽しいですね。

今後、改めてバンドを結成して活動を始めたいと思っているのですが、メンバーがなかなか揃わないんですよね。誰かいい人を知っていたら、紹介して下さい。

ー：初期のFM音源がメインだった当時は、生楽器の音を意識して近づけようとしていたのですか？
桜庭：僕の場合はサンプリングした音もそうなんですけれども、ゲームの場合は生音ってあまり意識しないんですよね。なぜかというと、FMでできた音っていうのは生音に近づけようとすると逆によく聞こえない、変なふうに聞こえちゃうんですよね。

だから、たとえばFMならFMの特性を生かして、その音で一番良く聞こえるように色々工夫して作っていたんですよ。生音ってのは意識していないですね。

ー：初期のパソコンゲームで、PC-8801やX68000の音源を使っていた当時の感想などをお聞かせ頂けますか？
桜庭：PC-8801は、ちょっとですけどサンプリングができましたよね？　でもX68000だと更に良い音というか、若干まともに聞こえるようになったので「あ、これはすごいな」と思っていました。X68000って、PC-8801とかPC-9801に比べてポリフォニック数が多いじゃないですか。PC-8801、PC-9801はどうしてもPSGを使わなければいけなかったんですけれども、それが無くなって、当時は結構良い音と思ってました。

ー：『斬』のゲームギア版は、携帯ゲーム機用の音源ということで、元々の曲を縮小する方向でお作りになられたと思うのですが、そういった発音数の少ない状態での作曲に関してなにか気にされた点などはありますか？
桜庭：そうですね、実は発音数の少ない状態での作曲って言うのは結構難しいんですよ。3要素というか、メロディ、ベース、バッキング、これらの3声全て鳴るように注意して。例えば最初はベースとして鳴っていたけれど、この小節だけではバッキングポリフォニックにしたいから、ここだけ音を上げて、しかも上げたのを気付かれないようにする…という細かい作業が必要でした。普通の音楽よりも、結構3声の時の方が複雑なことはやっていると思いますね。

ー：そういった昔の音源チップを再評価するムーブメントが起こっている中で、当時の桜庭さんの作品が再注目されているのですが、御自身ではどのように思われますか？
桜庭：そうですね…何故なんでしょうね？(笑)　普通のCDとかでは聞けない音楽？という感じですか…？　今のゲーム音楽って、だんだんと普通の音楽と変わらなくなってきているじゃないですか。そういったものとはまったく別なものとして昔の音楽は聞こえて…、今聞くと新鮮だってことじゃないですかね？

ー：初期の作品から、桜庭さんの担当作品は比較的多くアルバム化されていますが、その中でのアレンジバージョンもご自身が手掛けられていたのですか？
桜庭：ゲームのアルバムとしては『アークス2」が最初だったと思います。その後に『斬』かな？　その後に『グラナダ』と『アクシス』…と出ていますね。ほとんど僕ですけど、全て僕一人でやっていた訳でもないので、1～2曲は別の方が作ったものも入っていると思います。最近ですと『スターオーシャンシリーズ』や『ヴァルキリープロファイル』のアレンジ版も出ています。特に『ヴァルキリープロファイル』のボイスミックスアルバムは、自分ではある意味画期的なアルバムだと思います。このような手法は初めてだったので、とても新鮮でした。ただ、1000個近くあるセリフから曲にあうものを探すのは、非常に大変でしたね。また、セリフが暗いものが多いので、作業した後は気持ちが落ち込みぎみになり、眠れなくなるほどでした。機会があったらぜひ聴いてみてください。

ー：ウルフチーム退社後には、すぐフリーでお仕事をされるようになったのですか？
桜庭：そうですね。あまり覚えてはいないのですが、'92年か、'93年頃になりますか…。その後はフリーっていうか手広くやっています。
　テレビの仕事を始めたのはSFCの『テイルズ・オブ・ファンタジア』の後くらいかな…？　『テイルズ・オブ・ファンタジア』と同時期か、それよりちょっと後かもしれません。テレビ朝日の「ウィークエンドドラマシリーズ」って言うやつで、あのシリーズはほとんどやっています。

ー：「六本木キャバクラ」などのドラマのお仕事自体は、TV業界からオファーという形で？
桜庭：たまたまあのドラマのプロデューサーの方が、僕のやっていたバンドのファンの方で、ずっと一緒に仕事をしたいと思っていたらしくて、それで電話がかかってきて、という形ですね。

ー：ゲーム音楽とTVの音楽、それぞれの曲作りにおける差違や、特に気を使う点などはありますか？
桜庭：テレビですと音楽監督という方がいらっしゃるんですが、その方の意向に沿うように作るとか、なるべく使う人の立場に立って…例えば「こういう曲があったら便利だろうなぁ」とか、そういうことを考えながら作ったりしてます。やはり一番気を遣うのはスケジュールですね。早めに作れば、この曲があわなかったっていうことがあっても後でやり直しがきくんで。
　なるべく早く、早く、って作るようにしています。TVとかの場合は台詞がありますから、それにかぶっちゃいけないように作らなくちゃいけないんですけど、ゲームだと

桜庭　統

DISCOGRAPHIES

アークスオデッセイ（MD）	精霊新世紀フェイエリア（MD）
アークススピリッツ（SFC）	スターオーシャン（SFC）
アークス1〜3（MCD）	スターオーシャンセカンドストーリー（PS）
アーネスト・エバンス（MCD）	スターオーシャン ブルースフィア（GB）
アネット再び（MCD）	ソル・フィース（MCD）
エル・ヴィエント（MD）	デバステイター（MCD）
ＦＺ戦記アクシス（MD）	天使の詩 白き翼の祈り（SFC）
黄金の太陽 開かれた封印（GBA）	テイルズオブファンタジア（SFC）
黄金の太陽 失われた時代（GBA）	テイルズオブデスティニー（PS）
グラナダ（MD）	緋王伝 魔物達との誓い（SFC）
斬Ⅲスピリッツ（SFC）	ヴァルキリープロファイル（PS）
シャイニングフォース ホーリィアーク（SS）	ビヨンド・ザ・ビヨンド（PS）
シャイニングフォースⅢ〜王都の巨神（SS）	みんなのゴルフ（PS）
シャイニングフォースⅢ〜狙われた神子（SS）	マリオゴルフ64（N64）
シャイニングフォースⅢ〜氷壁の邪心宮（SS）	マリオテニスGB（GBC）

台詞は…まぁ、あるやつもありますが、セリフがない部分の方が多いので、どちらかといえばゲームの方が好きに作れる、というのはありますね。あと、ゲームだと曲を繰り返しループさせないといけないことが多いので、ループしてもユーザーが飽きないような感じで作る、というのは心がけています。先ほどの話にも出ましたが、ゲームの場合はスペックが限られているじゃないですか。その中でなるべくハードウェアが持っているスペックを限界まで使い切って如何に良く聞かせるか、というのは意識しますね。

ー：『シャイニング』シリーズに関しては桜庭さんの方に直接製作依頼が来た、という形ですか？
桜庭：そうですね。キャメロットさんの方では『ビヨンド・ザ・ビヨンド』からをやらせて頂いていますね。

ー：タイトルによって曲数などは増減すると思いますが、大体１タイトルでの制作期間はどのくらいでしょうか？
桜庭：モノにもよりますが、例えばPS2の場合とGBとかの場合では勿論違います。PSとかの場合は発注がきてから作るんで、発注を出す方もゲームができていかないとその部分の規格を出せないという事もあるんで、それに左右される、ってこともありますね。制作期間が決まってない、と言えば決まってないですね。ただ「締め切りには絶対間に合わせています」という事ですね。

ー：桜庭さんは「何しろ仕事が速い」という評判を、曲を発注された側からの感想として伺っているのですが。

桜庭：そうですね、ただ「短時間にたくさんの曲を作れる」ってあまり思われると困ってしまうんですけれども(笑)。スケジュール通りに作る中でも、クオリティーを保ちながら、という点では注意していますね。

ー：昔のPC時代からも早めにという感じだったのですか？
桜庭：早めにっていうか、あの当時のゲームの場合はスケジュール自体が最初から厳しいので、逆に早く作らないと進行が追いついて行かないってのがあって。今ほどじゃないんですけれど、昔から作るのが早かったって言うのもありますね。

ー：桜庭さんの曲は、他の作曲者とは違う独特な曲調があると思うのですが、ご自身で曲を作る際に意識して「自分らしいところ」を狙って作られたりするのですか？
桜庭：いや、全く意識していないですね。自分が作りたいように作ってるんで…。私自身は全くゲームもやらないんですよ。

ー：これからの予定などをお聞かせ下さい。
桜庭：まだ未発表なのですが、今まで担当してきたシリーズもの…PS2版では初めて担当した作品が出る予定です。そこでは、新しく試みたレコーディング編成も聞くことができますので、みなさん楽しみにしていて下さい。

ティーズ・エンターテイメント有限会社

HTTP://WWW.TS-E.CO.JP

ティーズ・エンターテイメントのホームページでは、北原拓、桜庭統両氏の情報が公開されている。桜庭氏のページでは、氏が携わったアルバムに関するコメントや使用機材、本書では書ききれなかった詳しいプロフィールが公開されている。また、同社が手がけているサントラ盤の詳細な情報が掲載されているので、すぐにチェックだ！

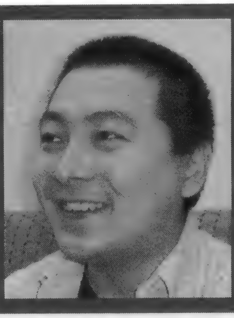
インタビュアー〝押しの一枚〟

グラナダ　サージェント・ウルフバンド

桜庭氏の初期作品の中でも、X68000で発表された本作は特に「音源の妙味」を聴くことが出来る名盤だ。今にしてみると音質の荒いPCMドラムだが、その音色はFM音源との共鳴で驚くほど深い音空間を構成している。決して激しく縦ノリするだけではない重厚で流麗な楽曲は、アクションSTGの傑作としても名高い『グラナダ』の評価を一層高めるものであった。アレンジバージョンも世界観の幅を広げる素晴らしいもので、手弾きのシンセソロの存在からは、当時から桜庭氏が「打ち込みに頼った音」を目指してはいないことが伺える。アルバム全体の構成も良くまとまっており、歴史的にも音楽的にも外せない1枚と言えるだろう。

1990年12月12日発売／東芝EMI／TOCT-5933／2500円

composition “さんたるる” 並木学



所属会社：フリーランス

代 表 作：オペレーションラグナロク（AC)、湾岸戦争（AC)、バトルガレッガ（AC)、怒首領蜂大往生（AC)

高校卒業後、Ａ社でのゲーム製作のアルバイトをきっかけにゲーム業界入り。株式会社エヌ・エム・ケイ、株式会社ライジングのサウンドスタッフを経て、2000年にフリーランスに。

ー：今までにメディアに登場されたことは？
並木：昔『バトルガレッガ』を担当した後に、同人誌のインタビューを受けたことがありましたが、他にはないですね。社名も発表していないような仕事もあったので自分でも自分の仕事がマイナーだと思っていましたし（笑)、フリーになってからもあまり名前を出していませんでしたので商業誌から話を頂いたのは初めてになりますね。

ー：NMK社自体のエピソードをあまり聞かないのですが。
並木：僕の入社前の話ですが、Ｊ社さんやU社さんの名でいくつかCDが出ていましたけれども、やはりNMKとしての名前があまり出ていませんでした。私までのNMKサウンドスタッフの流れとしては、『アーガス』『バルトリック』『サイキック5』の三部作の音楽を担当したSさん、『ぶたさん』のYさん、『P-47』『天聖龍』などのOさん、そして『ブラックハート』『サボテンボンバーズ』『ガンネイル』などのHさん、『はちゃめちゃファイター』などのMさん、そして僕。という感じになります。

ー：「さんたるる」という名前の由来は？
並木：NMKに入社したとき、先に挙げたHさんとMさんの２人が先輩だったんです。つまり僕はサウンドの３人目だったんです。それで入社したらいきなり「３ちゃん」とか「３太郎」と呼ばれることが決まっていて、なぜそれが「さんたるる」に変化したのかは自分でも覚えていないんですけどね（笑)。

ー：ゲーム音楽を作ろうと思ったきっかけは？
並木：小学生の時に駄菓子屋の店先で『パックマン』と『クレイジークライマー』に衝撃を受けたのが最初ですね。他にも『ドンキーコング』『スクランブル』『ムーンクレスタ』『ギャラクシアン』などの音が当時の僕の琴線に触れたんだと思います。それで「電子音」に興味を持ち始めて、YMOとかも聴いていましたね。高校生時代にMSX2を買って、PSGを鳴らし始めて、これが作曲としては最初になるのかな？「ベーマガ（マイコンBASICマガジン)」とか「Beep！」とか読んでましたよ。その後、高校を卒業して浪人していた時代にはＡ社というゲーム会社でアルバイトを始めまして、横スクロールシューティングのドット打ちとかしていました。そして、予備校に行って大学に入ったんですけど、もう心はゲームの方に向いてしまっていて、どうしてもゲームサウンドがやりたかったので、1年で退学してNMKに入社することになります。

ー：NMKの頃のエピソードがありましたらお願いします。
並木：『オペレーションラグナロク』の頃は大変でしたね、毎日地下で作曲していました。社内でもネオジオを扱うのが初めてなのに、機材が届いてから2ヶ月で作らないといけない状態で。Hさんにはドライバ作成などでいろいろ助けてもらっていました。『ラグナロク』のサウンドで大量にPCMを使っていたのには理由があるんですよ。当時ブレイクビーツテクノが出始めた頃で、自分でもダンスミュージックを取り入れたいと考えていて、そういう曲を作っていたのですが、ある日突然「100メガショックにしろ」と上から命令されて（笑)、急遽音ネタを増やしたり、あわててサンプリングネタを追加する事になったんです。グラフィックやプログラム容量を無理に増やすのは難しいし、サウンドで容量を大きくする事に決まって。容量が増

えた分は、作ってあった曲にあとから音ネタを付け足したりして大きくして。最終面ではボスのグラフィックのインパクトに合わせて、かなりぶっ壊れた曲を書きました。

ー：NMKの曲は並木さんの曲だけではないですが、かなり独特な雰囲気を持っていたと思います。何か理由が？

並木：当時のNMKは、Sさんという『P-47』以降の「NMKゲームの生みの親」とも言える、開発の中心人物だったプロデューサーがいたのですが、「同じ曲をゲーム中に何度も流すことによって印象を強く残そう」とか、「他社のゲームとは違うノリを」とか、その庄子さんの考え方にかなり影響を受けていたからだと思いますね。全体的にNMKのゲームは開発期間が短かったという事もありますが、曲数を多く求められませんでした。『雷龍2』などがそうですが、前作に合わせて少なくしたという部分もあるものの、「メインＢＧＭは2曲でいいから」と言われましたね。

ー：やはり業務用の仕事は特殊であると？

並木：そうですね。NMK以降も同じですが、我々がやっていた音楽と言うのは、ゲームセンターがリスニング環境だったので、ほとんど雑音の中でどれだけ聴かせる事が出来るか、メロディだけはキンキンした音にしていこうとか、リズムだけは派手に鳴らしてキープしようとか、音の「抜け」を重視して他を犠牲にするような曲作りが多かったですからね。そういった部分が音楽性よりも求められていたと思います。家庭用の場合はボリュームをゼロにされちゃったらダメですけど、普通はフルオーケストラとか使っても聴きながら遊んでくれますよね。まあ、ゲームあってこそのゲーム音楽ですけど、音あってこそのゲームでもあると思います。

ー：ゲーム音楽以外の作曲活動などはあるのですか？

並木：全くありません。僕は音楽も完全に独学ですし、今も勉強中です。楽器の演奏も全然出来ません。ミュージシャンという立場でもないですし、そういう人と比較して音楽性で自分が優れているとは思わないです。じゃあ、自分が頑張れるところは何処か？　という事を考えながら「ゲームに音を付ける」仕事を続けています。

ー：影響を受けた音楽などは？

並木：全部言うと長くなりますよ？（笑）　まあ、簡単に列挙すると、YMOやそれぞれのソロ、'80年代洋楽ヒットチャートものハードロック系やプログレ、ヘビーメタル、スラッシュメタルとか聴いていました。特にメタリカとメガデスはライブを見に行くほど大好きでしたね。だからと言って、今やっている音楽はあまりロックではないし、ギターをやろうとかバンドをやろうとか思わなかったのが不思議ですけど、リズム感には影響を受けているのかな？と思います。

ー：ゲームミュージックではどんな曲を聴いていましたか？

並木：『パックマン』から始まって、ナムコ系は大体聴いていました。『パックマン』に音がなかったら、僕は今の仕事はしていなかったでしょうね。あとは『源平討魔伝』。中潟さんは独特で好きでしたし、学生時代に細江慎治さんのサインをもらってたりしてます（笑）。他は『メトロイド』とか、セガの『忍』『クラックダウン』『E-SWAT』とかもめちゃめちゃファンキーでいいですよね。ゲームも含めて特にやり込んだのが『Mr.Do！』シリーズで、内容も曲も好きでかなり思い入れがありますね。こんな感じで、実は僕はミーハーなので、仕事をするようになってから自分が遊んでいた当時に仕事をされていた方々にお会い出来るようになって「ああ、なんだかすごいなあ。」と思うばかりですよ。

ー：ライジング社に移られて『ガレッガ』を担当された頃のエピソードを伺いたいのですが。

並木：『湾岸戦争』を最後にNMKを退社して、すぐライジングに入社しました。『湾岸戦争』が発売された時は既に『ガレッガ』を作っていた頃でした。ライジングに入ったのは、プログラマの外山さんと知り合いになったのがきっかけです。その当時のライジングには社内サウンドスタッフがいなかったので、売り込んでみたら僕がライジングで最初のサウンド専門スタッフに採用してもらえることになったんです。『ガレッガ』は「その筋の職人」が集まって作った「濃いシューティング」という印象でしたね。スタッフがみんなシューティング好きで、グラフィックも凄くて、敵の攻撃も緻密で、「うわぁ、この人たちのレベルの高さにサウンドが負けちゃいけない！」と言うような、強迫観念のようなものを感じながら作っていました。グラフィックの人たちが1ドットにこだわっている中で、僕もひとつの音符にこだわって作っていましたよ。ロケテストの段階で「こんな音ではまだゲームに負けてる」とか思ったりして、精神的にも随分ヤバかったんじゃないかと思います。今聴くと随分擦れっ枯らしというか、やさぐれた音ですよね（笑）。『ガレッガ』は実際に遊んでも、プレイヤーの方がかなり追い込まれた状況になっていると思うので、そういうところで巧く通ずる部分があって、巧くいったのではないかと思います。音には全く関係ないですが、

ゲーメストで攻略ビデオが作られたときに、「わざと死んで残機数を減らしてランクを下げる」攻略法があることを知って、開発一同唖然としました。最後の1機が死にながら点数が入って1機増える「臨死」とかも、聞いて驚きましたよ。開発側はそんな遊び方までは、おそらく想定してませんでしたね。

ー：『ガレッガ』の2面によく似た曲があるという話ですが…。
並木：ああ「Underground Resistanse」にソックリだって言われてますね。自分の好きな音楽要素を入れたいと思っていたことは確かですが、それが出過ぎてしまったのかもしれません。他には『雷龍２』が細江さんの曲（『メタルホーク』）みたいだとか言われましたね。言われてから聴きなおしてみたら、似てると言われる理由は何となく理解しましたけど（笑）。

ー：フリーになったのはどういった経緯ですか？
並木：僕が仕事で目指す方向と、会社が目指し歩んでゆく方向との違いについて色々と考え悩んだ挙句の決断でした。今でもライジングにはとても感謝しています。それで、実はライジングを辞めてから１年は何もしていなかったんですよ。教習所に行ったりしてて。そうこうしていたら、とある先輩の方から仕事しない？　と呼ばれて、それで『Doki×Dokiさせて!!』をやらせて頂いて。この作品は「小学生の女の子向け」のようなゲーム内容ですが、音源ドライバから作れることになったので、いろいろなことを試しています。海外GBソフトの音源の叩き方とかに負けたくなくて、できるだけ「面白い音」を出そうと、アミガとかコモドールの音を意識しながら作りました。海外ではChiptuneとか言って、音源チップから出る音でジャンルが確立されていますけど、日本ではそういう動きはまだないですよね。

ー：『怒首領蜂大往生』はどういった経緯でオファーがあったのですか？
並木：ある日ケイブの上村さんからメールが来て、「弊社のシューティングの音楽を…」と。それで引き受けた次第です。フリーになってから、また業務用のシューティングの仕事ができるとは思っていなかったので嬉しかったですね。ただ、その時は『怒首領蜂（大往生）』だとは聞いてなかったのですけれど。まあ、久しぶりのシューティングでしたし、デザイナーの方から「テクノでお願いします」と明確に注文を頂いて、その中で自分の好きにやらせて頂いた部分もあります。実際に制作に入るときには、グラフィックを見せてもらって「アジアンテイスト」を感じる部分があったので、思いっきりチャイナシンバルを入れたりガムランを取り入れたりして、作って持っていったら雰囲気に合わなくて作り直しになったりして（笑）。その結果として1面の曲が出来上がるんですけど、初代『首領蜂』の1面の曲をモチーフにしている部分もあります。気付かれにくいと思いますけど、シリーズを通して遊んでくれている人に「おや？」と思われるような仕掛け、シリーズに共通する「何か」は残したいと思っていましたね。『大往生』は、作曲の時間は短かったんですが、スペック的には意外と苦労しました。基本的には無圧縮の8ビットPCMを32チャンネル出せる音源だったんですけど、曲では8チャンネルしか使えなくて、チャンネルごとのエンベロープや音量変化も設定できなくて、波形を扱うメモリも少ない中、いかにして起伏を付けるかをかなり考えましたね。データ上の問題で４拍子の曲しか扱えなかったり、たとえば8分音符なら8分音符として、全く同じ長さでしか鳴らすことができない…というか、まあ、微妙な表現が全く使えないシステムだったの難しかったです。ある意味「テクノで」という注文で助かりました。

ー：曲を作る上で「こだわっている」点はありますか？
並木：まずは全体のコンセプトを打ち立てることですね。僕の場合はゲームで遊ぶこと自体が大好きなので、画面を見るだけではなく、ゲーム自体を何度も遊んで、どういう音を合わせたら面白くなるか？　と考える時間を作ります。「音を探している」といった感覚ですね。音の付いていないゲームをひたすら遊んで、音楽と場面の時間的なタイミングをストップウォッチで計っていたりもしました。ただ鳴っているだけではつまらないので、音楽とゲームが相互的にノリを高められるようにいつも考えています。僕はこのスタイルでずっと曲を作っていますし、これからも変えることはないと思います。効果音も含めて音による演出が重要だと思いますし、遊んだときの「操作感覚・プレイ感覚」を重視した音を伝えられるように「できるだけゲームに食らいついて音楽を作って行きたい」という音作りは他の人に負けたくない所ですね。

ー：これからの並木さんの音楽方向性は？
並木：最近子供向けソフトの仕事が多かったこともあって、僕なりに考えていたんですけど、自分も子供の時にゲームやアニメの音で育ってきているんですよ。それも非常に質の高い、良いものでした。だから自分でも「子供向けの音楽」の質は、どうやったら高めて行けるのか？　という問題は、絶対に無視できないと思うんです。高齢化社会に逆行するのかもしれませんが、ゲーマー向けタイトルだけで

はなく、子供向けのものも含めて「ゲーム」だと思うんですよね。総合芸術として映画と比べられることも多いですけど、「知育玩具としてのゲーム」というものも「ゲーム」ですよね。それがこれからの自分がやっていきたい方向のひとつになります。あとは規模の大きな仕事、1年かけてロールプレイングの曲を作る、といった事をやったことがないので挑戦してみたいです。最近は携帯ゲーム機用の曲を書いたんですけど、まだゲームそのものが完成していなくて、どこの雑誌にも発表されていない作品なので今は話せないんですけどね。そのうち発表されると思います。

ー：並木さんの新情報が入ると必ず取り扱うニュースサイト（sawadaspecial.com）もありますが。
並木：あ、そんなところがあるんですか。それは知らなかったです。非常にありがたいですね。でも、どこから情報が流れるんでしょうね？『大往生』も『Doki×Doki』も最初は自分の作品だとバラしてなかったんですけど、かなり早い時期に2ちゃんねるとかで「さんたるるじゃないのか？」とか当てられてて。マニアは鋭いですよね。

ー：ご自身の作品があまりCD化れていませんが…。
並木：自分の「ジンクス」は侮れないですよ（苦笑）。いまだにその記録は続いてますし。『ガレッガ』はビデオのオマケ、『ブラッディロア』は少しだけですし。自分では毎回出したいと思っているんですが、出ないんですよね。レーベルからオファーがなければ出せませんから仕方ないのですが。もし出せるのなら自分が協力できることはやりたいです。『怒首領蜂大往生』に関しては、友人から「署名活動してるよ」って教えられて、見に行ったら面白かったんで自分で1票入れました（笑）。 スポットを当てて頂けるのは光栄ですし、この仕事をしていて良かったと思いましたよ。本当にありがとうございます。

“さんたるる” 並木学

DISCOGRAPHIES

ボンジャックツイン（AC）［全曲］
雷龍（サンダードラゴン）2（AC）［全曲］
超時空要塞マクロス2（AC）
クイズぱにくるふぁんたじ～（AC）
オペレーションラグナロク［全曲］
P-47 Aces（AC）
湾岸戦争（AC）［全曲］
バトルガレッガ（AC）［全曲］
ブラッディロア（AC）
アームドポリス　バトライダー（AC）
ブラッディロア2（AC）
バトルガレッガ（SS）
オーバキューン！（PS）
Doki×Dokiさせて！！（GBC）［全曲］
怒首領蜂大往生（AC）［全曲］
デジタルモンスター　ディープロジェクト（WSC）［全曲］
他、NMK制作のエレメカなどを担当

インタビュアー“押しの一枚”

バトルガレッガ（サターン版）

『ガレッガ』のサントラは新声社発売の攻略ビデオ付属CDが存在するが、単体での発売はされていない。本項ではあえて移植版ソフトを紹介させて頂く。SS版は元の基板から収録した音に若干のエコー系エフェクトが加えられているが、その魅力を何ら損なうものではない。本書に登場して頂いた崎元氏や細江氏らの「同業者の手によるリミックス」も聴きどころだ。熱いSTGの楽曲を多く手掛け、その緻密な仕事でファンに支持される並木氏。「氏の作品はサントラ化されない」と言うジンクスをファンの力で破ろう！　という活動がある事も紹介しておきたい。
関連リンク（http://www.tanomi.com/metoo/naiyou.html?kid=23940）

1998/2/26　エレクトロニック・アーツ／ライジング　7500円

composition

H.(Hiro、光吉猛修)

所属会社：株式会社ヒットメーカー

代 表 作：アウトラン（AC：Hiro)、デイトナUSA（AC：光吉)、クラッキンDJ（AC：H.)

クラッキンDJをはじめとして、良作を世に送り出し続けているヒットメーカー。同社サウンド開発部に所属しているHiro氏、光吉氏の両名に、ゲームミュージック黎明期から今までの流れをお聞かせいただいた。

G.M.O.レーベル『アウトラン』時代

ー：まず『アウトラン』「SEGA GAME MUSIC Vol.1」がGMアルバムとして異例の売上を記録した当時の心境などは？

光吉：あれは確かゴールドディスク…十万枚ですよね。

Hiro：なんかオリコンで十…何位とかとか言って、なんか周りは凄い凄い言ってたけど、それがどんぐらい凄いのか知らなくて。多分、自分に印税が入ってこなかったのが問題だったんだな（笑)。印税が入って来ていたらそれで凄いって思ったんだろうね。

光吉：入って来たら辞めてますよ（笑)。

Hiro：そう、だから自分の実感としては全然ないのよ。売れたというのは。

光吉：そうなんですか。

Hiro：「あ、出たんだ」っていうくらい。

光吉：でも、あの時は本名とか顔とかダメだったんですよね。

Hiro：そうそう、開発は名前とかダメだったんだ。

光吉：それもあるんじゃないですか？　自分の名前出していたら…。

Hiro：Hiroは出してたよ。

光吉：でも本名じゃないでしょ、きっと師匠の顔と名前がどーんと出ていたら、ちょっと違っていたんじゃないですかね。

Hiro：ま、出す気なかったけど…HiroでOKって。

ー：やっぱり今でも「Hiro」なのはそういうところがあるからですか？

Hiro：いや…どうだろ…楽だし。

光吉：4文字だし。

Hiro：サイン楽だし（笑)。で、結局はあまり実感なかったですが、それでも自分の曲がゲーセンだとあまり聞こえないのがCDできちんと家で聞けるようになったのは嬉しかったですね。

ー：G.M.O.レーベル、アルファレコードでは計4枚出されていますが、これはG.M.O.レーベル側からどのようなオファーがあったのですか？

Hiro：自分は全く知らなくて（笑)、ほとんど関わっていないんです。当時は宣伝部が仕切っていて「次はこんなの出そうよ」と言われたり。担当者が音楽業界からセガに来た人で、その頃から「ライブやって、武道館でやろうよー」って話してて。でも「次はどんなのやろうか？」「こういう企画でやろうよ」という話はなかったかもしれませんね。

ー：とりあえず、その頃はあまり意識はしてらっしゃらなかったということですか？

Hiro：ええ。「CDに何入れようか」という話はあった気がするけど、発売の時期やコンセプトは全く関わってないです。

ー：アルバムに収録する内容を「次はこのタイトル」という感じで師匠からプッシュしたんですか？

Hiro：プッシュしたかもしれない…。

光吉：昔の話ですからね。

Hiro：「何か無い？」って言われて「じゃあこれは？」っていう感じでは、すごいフランクなプッシュを…。

光吉：プッシュはしたんですね。

Hiro：プッシュっていうか…『ダイナマイトダックス』ってゲームがあって（笑）。曲は俺が作っていて「好きだからいいから入れましょう」って、あれだけはプッシュした記憶がある。
光吉：強力なプッシュですね。

ー：Beep！のソノシート収録に関しては、何か直接お話がありましたか？
Hiro：あれに録音されている音素材やサウンドは、社内で録った奴ですね。DATか何かで渡してレコード化して。収録されているのは多分、レコードやCDに入っている奴とは違う音源…というか、スタジオで録ったものとは違って、社内でそのまま録ったものを使っています。

ー：G.M.O.当時のアルバムでエフェクトをかけて収録していたことと比較して？
Hiro：あの頃は基板の音がショボかったので、なるべくいい音で聴いてもらいたい一心で。エフェクトやEQ処理は、率先してやってましたね。今思うとかけない方がよかったかなと思うけど、音質をどうにかカバーしたかったので。

電子音と生音

ー：当時は、電子音と生演奏とのギャップを、何とか埋めようという感じだったんですか？
Hiro：もう、生バンドや生の音を目指して作っていました。

ー：今はどうでしょう？
Hiro：今はもう生でも何でもできるんで…あまり意識はしなくなりましたね。

ー：『レンタヒーローNo.1（DC）』の時は？
Hiro：『レンタヒーロー』は、内蔵音源でやることに意義があると思ってやっていたから。
光吉：馬場のプロレスみたいに（笑）。やることに意義があるんですね。
Hiro：内蔵音源で鳴っていることが大事（笑）。今は…どちらでやるかと言ったら、生音の方が実際にやりたいことはできますが、基板は基板でまた、逆に職人技が生かせるというところなんで、それはまた楽しいと。

アフターバーナーパニック

ー：伝説となっている「アフターバーナーパニック」のエピソードをお聞かせ下さい。
Hiro：本当のパニックだった（笑）。林（ファンキーK.H）君のシーケンサーを持ち込んで、生の楽器をドライブして演奏してたんだけど、林君がピアノ担当で、当時のサンプラーはデータをフロッピーディスクで読むじゃないですか。読み込んで「設定は完璧だな」って演奏始まった瞬間に、ステージの電圧が足りなくて電源が全部落ちたんですよ（笑）。照明は生きていたんですが、サンプラーはもう再起動するときに、もう一回データを読まなきゃいけないんですよ。そこで彼がパニック起こししちゃって、何で音が鳴らないか理解できないまま「ボリュームのせいだ」ってボリュームを上げちゃって。そうしているうちにロードが終わって、弾いた瞬間にピアノの音がガーンと（笑）。俺がシーケンサーの担当だったんですが、読み込みエラーが出て、スタートするとイントロだけで終わっちゃうし（笑）。イントロだけしか読み込まないんです。林君がイントロで前に出て踊り出すと止まって、イントロが始まると前に行って、踊りだすと止まっての繰り返し（笑）。4回ぐらい同じことを繰り返しながらやっと正常に読み込んで演奏できたっていうのが…。
光吉：普通、ネタかと思いますよね（笑）。
Hiro：あの時はひどかった（笑）。

S.S.T.バンド結成から強化合宿

ー：サイトロンに移ってすぐの頃は並木さんが演奏するだけで、あとはシーケンサーで…松前さんのマニピュレートが中心だったのですか？
Hiro：レコーディングは基本的に打ち込みで、ギターだけ生でという形でやっていました。アレンジは外部の人に頼んでいて、一番やってくれたのは国本さんかな…？　で、こんな感じでお願いします、ってアレンジしてもらってた。当時は自分でアレンジしていなかったから『SEGA AGES アウトラン（SS）』で、自分でアレンジし直したり。

ー：他社のGMバンドに対して、S.S.T.バンドはプロデューサーの主導で進めていったという話をお聞きしましたが、セガ側の視点として、S.S.T.バンドの活動を舵取りをしてもらっている状況は明確に見えてたのですか？
Hiro：セガ側…本人が？　企画出しは（サイトロン）大野さんの方から来て、宣伝部の長谷川と大野さんとで「どうしよどうしよ」って。で、方針が決まった頃に話が来て「じゃあギター演奏してよ」とか、CD出そうよっていう話が来ていた。

ー：当時は「練習時間が足りなくって大変」というようなことをどこかで聞いた気がするのですが…。
Hiro：あのときは自分と並木がセガにいて、あとは全員外の人で。昼間はサラリーマンで普通の仕事があって、終わってからとか土日に集まってやるしかなかったから、確かに練習時間は少なかったですね。大変といえば大変だったかも。…合宿したのいつだっけ？　ゲームミュージックフェスティバルの前、「Hyper Drive」のレコーディングの後かな。すごくいい環境でした。

ー：「S.S.T.BAND LIVE」のライナーには「むさ苦しい」って書いてありましたよね。
Hiro：男しかいないんだもん（笑）。期間は一週間くらいで仕事として行ったはずだけど、よく行けたなあ。大変だったのはみんな食い物の好き嫌いがあって、結局自分たちで作らなきゃならなかったとか（笑）。Turbo君（斎藤昌人氏）が飲むと、なんかいきなり絡むんですよ（笑）。飲まなくても絡んでたけど（爆笑）。

ー：光吉さんがS.S.T.に加入して初めての合宿だった時、某誌の取材で「酔っぱらいを寝かしつけるのに一苦労」っていう話があったと思うのですが？
光吉：だから斎藤さん（笑）。あとはSplash熊さん（熊丸久徳氏）。すごいんですあの二人は…酔っ払ってなくても凄いんですけど、どっちかっていうと斎藤さんが壊れて…いや、一緒かな…（笑）。
Hiro：彼の場合、自分が壊れるように飲んでるから。
光吉：自虐的ですよね…それでベロンベロンになって。でも、僕のときの合宿は遊びなんか全然なかったですよ。ずっと練習で、大野さんもいなかったですからね。「何してんのかなぁ大野さん」ってみんなで言ってて。ほったらかされた印象があったんですが（笑）。
Hiro：大野さん、俺たちのときもずっといたわけじゃなかったよ。何日かこっち来て。
光吉：来たかもしれないですね。確か、途中で来たのかも？

オリジナル曲とアレンジ

ー：「Super Sonic Team」収録『スーパーモナコGPのテーマ』の経緯をお聞きしたいですね。
光吉：オリジナルなんですよね、あれ。
Hiro：俺じゃなくて…誰だっけ？
光吉：多分、並木さんですよね。
Hiro：ああ…あれを作った経緯？　何でだっけかなー…？
光吉：師匠がいるときにS.S.T.でオリジナルを作りたいからその布石にとか、そういう話じゃないんですか？
Hiro：いや、大野さんの方から話があって、何でそれを作ろうとしたんだっけかな…。あ、あれだ。F1のテーマのT-SQUAREの曲（Truth）…に代わる曲をということで。F1のメインテーマとしてS.S.T.の曲を使おうよ、って言われて作ったんだけど、企画会議で落ちて結局ダメになってCDに入れたのがあの曲…？　違うなぁ。多分『スーパーモナコ』として作った気がするんだよな。

ー：F1の方に絡む話であれば、光吉さんがS.S.T.に加入した後ですよね？
光吉：僕がいたころは既に立ち上がっていましたからね。
Hiro：そうだ、F1のテーマ曲の方は時間がなくて、結局作ってないんだ俺。スーパーモナコGPはなんで作ろうとしたんだっけ…。
光吉：あれ師匠の曲なんですか？
Hiro：そうそう。俺と並木とでかいろいろ作って、どれを使おうって話になって決まったんだけど、作ろうという話がでたきっかけが分からないな。多分「そろそろオリジナルもいいよね」っていう（笑）話だった気がするんだけどな。
光吉：あのアレンジはみんなでやったんですか？
Hiro：アレンジもピアノソロも国本さん。
光吉：あーそうなってましたねー…。
Hiro：シンセソロは…林君が弾いたような気がする。
光吉：僕聴いてましたよ。そのとき学生でしたから（笑）
Hiro：泣きのメロディ。
光吉：そうそうそうそう。（オクターブ高い声で）「トゥ～～～～～～～～～」って（笑）。
Hiro：あれ作って国本さんに渡したら「もう1パート作ってよ」って言われて。
光吉：パート？
Hiro：パートと言うか展開かな？…で、別の仕事が忙しく

てしばらく放っておいたら「あ、大丈夫大丈夫、ソロにしたから」って（笑）。で、あれが完成形に。

ー：師匠と国本さんとの合作のような曲になるんですね。
Hiro：そうそう、国本さんがいるからこそ完成した曲。
光吉：師匠は国本さんと直接やったことはあるんですか？
Hiro：アレンジするときはその場で…アレンジじゃない、レコーディングか。アレンジは家でやるから。で、レコーディングするときに「この楽器どうしよう」とかやってました。

ー：アレンジと言うと（カシオペアの）野呂さんに関してもお聞きしたいのですが。
Hiro：ターボアウトランは、弟子（高木さん）の曲か。
光吉：デロリンQじゃなくて、あの時は何て名前でしたっけ？
Hiro：確か毎回違うんだけど、あのときは「ケロタン.YAS」かな（笑）
ー：野呂さんにアレンジをやってもらった感想は？
Hiro：うーん…でもそのとき俺の曲はやってないんじゃないかな？　いや、『G-LOC』と『ヴァーミリオン』…あー…やってるやってる。ドラムの音にローランドのM1を使ってて、仮音かと思ったら最後まで全部それで行こうとしてたのはビビったけど、マニピュレーター側で「ドラム差し替えましょうよー」ってドラム差し替えてた。それまで野呂さんはレコーディングに関して「打ち込み」というものをやったことがなくて全部生だった。その楽器…打ち込み用の楽器のことは詳しくなくって。
光吉：なるほどね。
Hiro：そのへんはうちらが「この楽器こっちのほうがいいんじゃないすか？」って。
光吉：え、じゃああの中の『ヴァーミリオン』やアレンジって、生のドラムじゃなかったんですか？
Hiro：生じゃないよ。打ち込み打ち込み。ギターは全部野呂さんが弾いたけど…並木君も弾いたかな。パーカッションは野呂さんが自分で持ち込んで叩いてた。。すごいこだわりがある人だから。レコーディング中に何かが生まれてくるらしくて「ここはこれ入れようかな」って。一人でスタジオに入って、自分らが待っているとだんだん眠くなるの（笑）。野呂さんが一生懸命レコーディングやってた横で寝てた気がするな（笑）。

S.S.T.メンバー交代以降

ー：時期的にはS.S.T.の中期から後期ってことで…光吉さ

んはその頃にS.S.T.に入られているんですよね？
光吉：はい。（編集部側から提示した資料を見て）この時期にMZA（'89年に有明で開催されたS.S.T.初の有料ライブ）があって師匠が出ていて、僕はその頃学生で、見に行きましたよ。
Hiro：見に来てたの？
光吉：新卒で内定が決まっていて、セガ側で学生を招待してくれたんですよ。その時、僕は仙台にいたんですけど、どうしても見たくて。MZAってもうないんですよね？　当時はできたばかりかですごいなって思ってて、そこでS.S.T.がやる、しかも初めての有料ライブで…人がけっこう来てましたよね。
Hiro：満員ではなかった様な気もするな。
光吉：アンコールで『アフターバーナー』やったときに「あ、メロめちゃくちゃ間違ってるわー」って（爆笑）。
ー：師匠の演奏が？
光吉：無茶苦茶間違ってましたよ（笑）。で、僕は'90年入社なんですけど、入ってすぐのときに『GPライダー』をやってたのかな？　師匠たちと一緒に仕事して僕も1曲やらせてもらって。そのときに出たアルバムで、僕の曲を野呂さんがアレンジしたはずです。S.S.T.に入ったのはそのときからですね。

ー：S.S.T.メンバーとして交代する事になったのは何か要因があるんですか？
光吉：いや、僕はは本当にS.S.T.がやりたくてセガに入社したようなものなんです。ゲームも好きですし、曲を作る仕事もしたかったんですが。セガのサウンドクリエイターが、普通のミュージシャンみたいにCD作ったりできるって、それだけですごく魅力的じゃないですか。もう半分はあこがれて入ってきたようなものなんで、スキがあったら「師匠が病気で倒れちゃったら俺やりますよ！」くらいの勢いで入ってきたんで。

Hiro：で、俺がスキを作ったと？（笑）
光吉：かなりスキを作ってましたね、スキだらけだったので「こいつはいい！」と。
ー：具体的な「スキ」とは、どのような？
光吉：僕がしゃべっちゃ…。
ー：確か「さんぺー」の方で…。
光吉：ああ、書いてますね。「遅い出勤＆シエスタ」って（笑）。
Hiro：（鈴木）裕さんの下に自分と光吉と、もう一人いて、俺が遅刻魔で（笑）。
光吉：あと「寝魔」でしたよね（笑）。
Hiro：月…どのくらいかな…大半は遅刻してたかな。
光吉：ほとんどでしたね。
Hiro：で、裕さんに「そんな遅刻していて、ライブとかやっちゃいかん」と言われて「じゃあ光吉に交代だ」って、それから…うーん、ま、いっかって。
光吉：師匠、あのとき嬉しそうでしたよね（笑）。
西村：仕事しながらバンド活動するのは、そうとう大変ですよね。
Hiro：いや、そうでもない（爆笑）。
西村：あれぇ!?
光吉：俺は大変でしたよ。おかしいなぁ。
Hiro：別にそのせいで遅刻していたわけじゃなくて。
光吉：僕がやりたいという強い意思もありましたし、裕さんにも確認されたし…で、「じゃあやりましょう」っていう感じでした。

ー：すぐに「From Ula（1991年のPRIVATE LIVEにて限定60本だけ販売された幻のS.S.T.BAND 自主制作盤カセットテープ）」の収録を？
光吉：入った時は右も左も分からないですからね。もう言われるがまま「あれ弾け」っていわれれば弾くし「会社の車借りて機材運べ」っていわれれば運びましたし…楽しかったですよ。若かったし。

ー：「R三郎丸のシンセ講座」がありましたよね？　あのネタはいった誰が？
光吉：誰だっけかなー…確か、自分で考えたんだと思います。いや、違うかな？　「シンセ講座やったら？」って松前さんに言われたのかなぁ…だったような気がしますが、もう全然覚えてないです。
ー：その音源を「さんぺー」でダウンロードとかやりましょうよ？
光吉：ああ、いいかもしれない
Hiro：面白ければね。
光吉：新たに「さんぺー」でやりますか？
Hiro：何を？
光吉：素でこういうやつを（笑）。

ー：S.S.T.在籍時代で心に残っているお話などあれば是非お伺いしたいのですが。
光吉：心に残っている話…ドラマーの方が交代したときがあったんですよ。…前のドラムの方（田辺さん）から熊丸さんに代わったときが非常に劇的、というか田辺さんが病気で倒れてしまって。それがプライベートライブの2日前で、どうしようってことになって、最後はドラムを打ち込みにするかみたいなところまで行ったときに、斎藤さんが熊さんを連れてきたんです。でも、熊さんは何も基礎知識がないんですよ。ゲームの音楽も知らないし。バリバリのミュージシャンだったんですけど、いきなり頼んで来てもらって、何も聞かせないうちに「とにかくリハやるんで叩いてくれ」って言って。何回かやっていくうちに、ハマっていくんですよね。ミュージシャンの底力って凄いですよ。見せ付けられた…って感じました。それは熊さんだけじゃなくって一緒にやってた松前さんや（飯島）丈治さん、斎藤さんもそうなんですが、あれを見て「もう自分はミュージシャンとしてやっていくのはやめよう。こんな人たちみたいに同じことはできない」って（笑）。

ー：「Blind Spot」を作られたときのエピソードは？
光吉：観音崎でレコーディングをやったんですが、リゾートのレコーディングみたいな感じだったんでしたが、結構スケジュールがタイトで本当に…1日1曲ぐらいのペースで。ちょっときつかったですねぇ。場所も離れてたし。

ー：その時にオリジナルの楽曲を作られる機会があったわけですよね、そのあたりは何かありますか？
光吉：多分、さっきのスーパーモナコのとこでも言ってましたけど、S.S.T.でもそろそろゲームと離れてやってもいいんじゃないか？　という流れがあって、バンドの方から押し切っちゃったような形でやった記憶が僕にはあるんです。割と、S.S.T.バンド主導で話がすすんで。流れとしては自然な流れだったのかな？　ただ「ゲームと離れる」ってってことが正しかったのかは判断つかないですけどね。今思うと、自然な流れだったかな、という気はします。
ー：TVでずいぶん使われたりしましたよね。
光吉：そうですね、F1のテーマやプロ野球ニュースに。ゲーム音楽自体が使われやすいですよね、いろんなところに。
Hiro：JASRAC登録していなかったから？
光吉：（笑）使いやすかったんでしょう。スポーツものは

いいんですけど、事件モノで新聞を貼ってあって『「タカタタカタタータッ」今日未明なんとか…」』って俺の曲使われてて「やめてくれーっ！」って感じでしたけど（笑）。『クラッキンDJ』もよくかかってましたよね

Hiro師匠潜伏期間

ー：Hiro師匠の潜伏期間…という言い方は失礼なんですが（笑）、再び表に出るまでの間のお話などをお聞かせください。
Hiro：潜伏期間（笑）は…いつでしたっけ？
ー：S.S.T.を辞められてからレンタヒーロー以降ですかね。
光吉：ツールやり始めたんですよね、師匠。
Hiro：そうだ。昔はひとり1セットずつ、開発機材とターゲットとシミュレーターを置いて、サウンド全員が個人でプログラムを書いてたの。で、自分の使うドライバは自分でデバッグしていましたが、あまりにも効率が悪いんでこの時期から専業のサウンドシステム部隊ができて。
ー：時期的には『GPライダー』あたりに？
光吉：『GP』の時はまだないですね。
Hiro：MD版の『レンタヒーロー』が終わった後に潜伏しだしたんだ（笑）。自分はドライバを作る作業に生きがいを感じて、それをずっとやっていました。最終的には自分が作りたい、使いたいドライバ、ボードの性能を120%引き出すドライバを作ったりとか、あと、使いやすいツールを作りあげて、さらに自分で使おうとするつもりで作ってたんだけど使う暇なくて、完全に作っている側になっていましたね。

ー：その頃、セガの作曲の方は光吉さんがかなり表に出てましたよね。
光吉：S.S.T.が終わって、B-univを並木さんと一緒にやっていた時期ですけれども、師匠たちが作ったツールを使って実際にゲーム音楽を作って、実際の楽器に置き換えた形でも使える形式にもなっていたんで、すごい飛躍的でしたよ。開発環境の向上って言うか。
Hiro：完璧！
光吉：ホントに。
Hiro：当時は会社行くのが楽しくて楽しくて（笑）。
光吉：いいことじゃないすか。
西村：で、その頃は遅刻の方は？
Hiro：遅刻は当然。会社は行きたくてしょうがないんだけど、「ん〜」って起きるともう昼。
光吉：それ遅刻じゃないすか（笑）。
Hiro：でも夜遅くまでやって、大して変わってないな、あの頃と。『クールライダーズ』ってあるじゃないすか。あれも自分がドライバを作っていて、ボードはね…H2だったかな？
光吉：CRXじゃないですか、いやマルチ…？
Hiro：そうそう。
光吉：システムマルチでしたっけ？
Hiro：なんか2つついてる奴。

ー：時期は『アウトランナーズ』の後になりますか？
光吉：『アウトランナーズ』と同じ基板？
Hiro：ボード名H2だったと思ったけど。
光吉：H2なんてありましたっけ？
Hiro：うん。このゲームにしか使ってないの。ドライバも俺が作って、システム32…だよね。さらに音源も2つ分あって、ちゃんとシンクロさせて発音数を倍にしていたんですが、メインCPUは1個だからそいつに転送するシステムを作ってて、すごいいっぱい音が出て嬉しかった。で、音を鳴らすテスト用にデータが必要で1曲作って、それをゲームにも収録してもらったの。それが『ハングオン』ですね。
光吉：『ハングオン』が入ってるんすか？　この中に？
Hiro：そのアレンジ版。「HANG ON -THEME OF LOVE-（ハングオン 愛のテーマ）」と表示されていましたね、確か。
光吉：今度聞かせてくださいよ。
Hiro：「愛のテーマ」はテスト用だったんで、音が鳴ったまではよかったけどCPUに負荷がかかりすぎて、そのままではゲーム中に使えないんで、収録するときには音数を削ってる。原盤はもっとゴージャスだった。
ー：『クールライダーズ』のサントラが出なかったのはホント勿体無かったですよ。
Hiro：ゲーム売れなかったからね。

B-univ自然消滅？

ー：B-univの方は、自然消滅なんですか？
光吉：うーん、並木さんいなくなっちゃいましたし、もうできないですよね。もちろんB-univは二人のユニットだったんで、他の人を入れるという選択肢もあったんですが、当時のゲーム音楽の流れも少し変わってきていたのと、僕が歌を歌い始めていたので、ユニットって形に少し疑問がありまして、並木さんがお辞めになられたというタイミングがちょうど合致したので、もうそろそろ…という形で。自然消滅って形が正しいかもしれないですね。

ー：そのあとに『デイトナUSA2』を筆頭にヴォーカルの

曲が多くなりましたね。
光吉：ゲームの仕事があった上で、レコーディングやCDもあって、僕はいいバランスだと思ってたんですね。ゲームの歌の仕事も、純粋にゲームの仕事も両方やりますという形で。S.S.T.でやっていた頃とはスタンスは少し違うんですけど。

ー：アニメの…「愛が足りないぜ」はかなり特殊なケースだと思うんですが、どういった経緯で？
光吉：あれはですねー…『バーチャファイター』のアニメで、最初の1クールは違う方が主題歌を歌っていたんです。あの時間帯にしては視聴率が良かったらしく、もう1クールやるよという話があったときに「主題歌も変えよう」という話があって、そのときに（鈴木）裕さんが「じゃあ光吉はどうかな？」って話になって、『ダンシングシャドウズ』の後ですが、東芝EMIの方と仕事をしていたので、やってみましょうか。という話で、実現しました。
ー：裕さん直々のご指名だったわけですね。
光吉：そうですね、プッシュしてくれたんだと思います。もちろん僕もやりたかったですし。あ、その前に…バーチャファイターのアニメが始まる前に、主題歌をどうしようかって話があったんです。もし自分の曲がアニメの曲になったらいいなって思って、コンペとして僕が10曲くらい出したんです。その先には「歌えたらいいな」っていう布石もあったんですけど、見事に玉砕してですね（笑）、全部使われなくて。弔い合戦じゃないですけど、2クール目の主題歌をやらせてもらえたと。ここで自分的な野望は達成されて、さらに没になった曲は『バーチャファイター3』に廻せてリサイクルができた、ということもありました（笑）。

Hiro師匠、AM3研に

ー：分社化〜ヒットメーカーへ、という流れのお話を伺わせて下さい。
光吉：サウンド部門が分かれるって話があって。
Hiro：2研に残ってさっき言ったツール作りの仕事か、もしくは3研で作曲の仕事をやるかどっちか選べって言われて。自分の中でいろいろ考えた結果、曲作りの方がツール作りよりも少しだけ勝って（笑）、システムは他の奴に任せて、こっちに移ってきました。

ー：分社化が進んだ際に、ウェーブマスターという「サウンド専門部隊」の会社も設立されましたが。
Hiro：基本的にウェーブマスターはCS（家庭用）部隊のサウンドグループで、CSを分社するときはサウンド部隊がそのままウェーブマスターという会社になったんです。でも、AMの方はAM2研の下についてたんで、そこもまた別の会社にする手もあったけど、それをせずに各分社にあわせて分かれて、今の形になりました。今はどの会社もAM、CS関係なくやってるんだけどね。

ー：他の会社の話になってしまうんですけれども、データイースト（DECO）さんからのサウンドチームの方々が2研に入って来たというお話を伺ったのですが。
光吉：分社後ですね。『シェンムー』に関わるんですけど。内訳を話すと、確か、当時はセガでDECOさんに資本参加してましたよね。それがひとつの縁で、『シェンムー』はご存知のとおり人がたくさん必要になって、それはサウンドも然りということで、最初にお話を持ってったのが「ゲーマデリック」（データイーストのサウンドチームで作られたバンド）でベース弾いてた、今はAM2研にいらっしゃるアトミック花田（濱田誠一）さんだったんです。話を持っていったら快諾していただいて、その後結局はサウンドだけじゃなくてデザインの人も引き抜いたみたいですね。DECOから来てヒットメーカーに来た人もいますよ。
Hiro：それは『シェンムー』絡みじゃない？
光吉：いや、絡んでいません。結構な人数来てるんじゃないですかね。
光吉：2研に関してだけ言えば、かなりの数が移ってきていますね。

光吉氏ついにヒットメーカーへ

ー：『シェンムー』の話からの流れですけが、サウンドディレクターだった光吉さんが、なぜ突然ヒットメーカーの方へ移籍ということになったんですか？
光吉：そんな重い話に行くわけですね!?…いや、重くはないですね。えーと…当時の僕は、2研の中ではポジション的に今の師匠みたいな場所だったんですよ。後半は僕の上に一人ついたんですけど、まあ、そこでツールをとるかクリエイターをとるかという、もっと生々しい話をすると「管理職をとる」か「クリエイターである」かを、自分の中で漠然と感じていたんです。10年もやっているし、「僕より上」より「僕より下」が多いわけですし、裕さんのところにも長いこといましたし。
　『シェンムー』も5年もやってたりして、悪い言い方をするとこのままズルズルやってたら「自分がやりたいことができなくなってしまうんじゃないか」っていう…脅迫観念のようなものがあったんですね。その中で、セガの内部で「分社」という話が立ち上がって、社内全体の流れと僕の中

の気持ちと、『シェンムー』にとりあえず区切りがついたっていう部分とが絡んで。大きいプロジェクトが終わって、次に走り出すタイミングで自分の中の気持ち的部分も含めて、一回リセットしたかったんです。もう一回、入社した頃みたいに…それこそS.S.T.の頃のように、また現場でゴリゴリやりたいなぁ、と。

まあ、2研でもできたと思うんですけど、少し違って。…具体的に言うと、アーケードでもう一回やりたいな、と思ったんです。そのときに分社の話が現実味を帯びてきて「行くならこのタイミングしかない」思って。いろんな意味で僕が動くのは、多方面に影響があったと思うんですよ。そこを調整しつつ、タイミング的には分社より少し早いんですけれど、セガの中で部の異動、すなわち「転部」っていう形で3研の方に入って、その後に分社して、ヒットメーカーの社員になったという形です。

正直言うと…ちょっとそのまま『シェンムー』を続けていくモチベーションが、僕にはなかったです。『シェンムー2』と『バーチャファイター4』は首を突っ込んだんですけど、次の世代に引き継ぐような形で最終業務をやっていた感じですね。で、僕が言わなくても分かると思うんですが、『シェンムー』の仕事は非常に大変な仕事でしてソフトの方に比べたら、サウンドなんてまだいい方かもしれないですけど（苦笑）。『2』になったら『1』のノウハウがありますが、それにしてもキツいな、と思って。個人的には『シェンムー』をやって「僕、コンシューマーを作るのは向いてないな」と思ったんです。

もともとは派手な方が好きなんで、裕さんの所に「一緒に仕事がしたいです」って入社して売り込んだのも結局、アーケードの大型筐体…『R360』とか、ああいう本当に「ドカーンっ」てのが好きだったもので。元が「映画よりCM」みたいな感じで…という性分なんで。

ー：業務用へのこだわりといった感じですか。
光吉：そうですね…『デイトナUSA』で、ある程度僕の名前を知っていただけたと思うんですが、僕の中では「もうひと花咲かせたいな」という気持ちが沸々とあって…そういう部分が大きいですね。ヒットメーカーに来れば師匠もいるし、自由にやらせてくれる反面、非常に責任が重くなるっていうことにはなるんですが、社長の小口の気風っていうのですかね…非常に好感持てたんで「行くんだったらヒットメーカーかな」と。

で、裕さんにそのことを話したんですね。そしたら裕さんも「小口の所なら安心かな？」と言ってくれて、ある意味「あ、お墨付きをもらったのかな？」と受け取って、そこから先は全然スムーズに移って来れたんですけどね。

Hiro：あまりドロドロしなかったんだよね。
光吉：そうですね。
Hiro：ドロドロを期待してたんだけど（笑）。
光吉：細かいところはドロドロ（笑）。まあ、裕さんにしてみれば、飼い犬に手を噛まれたみたいな感じだったんだろうとは思います。そういう意味では、申し訳ないことをしたとは思います。それに「2研の光吉」のファンだった人たちを裏切るような気持ちもありました。

けど、逆にヒットメーカーに移ってから、光吉って人間がもっとユーザーの方に近くなればいいと思っていましたし、セガの中にいるわけですから、それなら何も変わらないかな、っていう僕の中の判断もあって、最終的に決心をしたんですけどね。

ー：…今明かされる、移籍の真実ですね。
光吉：すみません（照れ隠し笑）。異動した直後にこういう話をしてもなかなか…噂が噂を呼ぶだけだったでしょうし、当時はは黙っててよかったかなと思います。

「ヒットメーカー」ブランド

ー：光吉さんのお話の中で「アーケードに対してこだわりがある」という部分がありましたが、師匠のほうはいかがですか？
Hiro：かなりない（笑）。家庭用も業務用も、それぞれにいいところがあって、楽しいところがあるから自分は両方やりたい。自分ができることはすべてやりたいからね（笑）。

ー：最近、ガストなどのファミレスに置いてある「プラスe」のお仕事をされているようですが、あの曲はヒットメーカー社内での製作ですか？
Hiro：社内ですね。ヒットメーカーブランドがついているものに関してはすべて社内で作っています。
西村：ヒットメーカーで作っているのは『タッチ・デ・ウノー！2』『ヒトフデガール』『世界一周まちがいさがし』『ファニーボウラーズ』『ガイドスピリット』『なかよしスケッチ』、以上ですね。
Hiro：ガストみたいなところだと、ファミリーで来るときは、もっと簡単なゲーム…ドラえもんのゲームとか…がよかったりするんだよね。ファミレスに置かれる台から流れる曲、という観点では少し悩んだね。
光吉：そのへんは考えましたよね。
ー：作曲の方は師匠や光吉さん、もしくは福山さんとかが関わって？
Hiro：いや、あれは井関と小林の二人だけだね。

ー：『プラスe』コンテンツに使われている曲は、どこかで発表されることはないんですか？
光吉：どうでしょうね？
Hiro：いや、「さんぺー」の中で何か使おうかな、とは思っています。
ー：いいですね。ぜひ『なかよしスケッチ』のヴォーカルの曲とかお願いします。
Hiro：「歌のお姉さん」っぽい短い曲？　あれは小林が歌ってるのかな？　声優はたぶんやってると思うけど。

ー：『クラッキンDJ』の仮歌の話などで挙がる宮岡さんは、デザインなのによく音の方にも名前が出てきますね。
Hiro：使いやすいんで（笑）。
光吉：確かに。
Hiro：誰でもそういうときには、壁を取り払って、社内で使える奴は使うと（笑）。
西村：そういう時は止まらないですよね、師匠…（笑）。
Hiro：え、何？
西村：…いえ…（笑）。
ー：そのうちライブに宮岡さんをぜひ呼ぶべきですよ
Hiro：誘っているけど、本人は「やりたい」と言いつつも直前になると…。
光吉：尻込みしますからね、やっぱり（笑）。

ー：ライブと言えば（西村）ケンサクさんの前説ですが、あれは一体どういう経緯で始まったのですか？
Hiro：あれ『クラッキン』のイベントの時だよね？
西村：僕ね、昔はプロの芸人だったんですよ。そういう話を『クラッキン』の時にしたら「じゃあ西村、お前が前説やれ」と、そんな流れだったと思うんですけど。やっぱり僕自身は表へ出るのは嫌いじゃないんで、いっそ「前説担当！」とか言ってやれ、と。
Hiro：最近慣れてきちゃったよね
ー：すっかり定着しましたね。ファンの間でもすっかり。
光吉：あれがないと始まらない、みたいな。
ー：コアなファンにサインねだられるようになりましたね。ところで、西村さんのヒットメーカー入社のきっかけは？
西村：前は別の出版社に勤めていて、当時携わっていた雑誌が終わったんで、どうしようかなと考えているうちに、じゃあウチに来ない？　って話になって来て…僕の話はいいじゃないすか（笑）、今度ゆっくり。
ー：いや、実はですね、全く言ってなかったんですけど、今回の取材対象に西村さんも入ってるんですよ。
光吉：あー、なるほどねぇ。
ー：「H.第4のメンバー」と自らおっしゃっていますから。
西村：聞いてないですよ！　まあ、僕も子供の頃からゲーム音楽とか好きでしたから…師匠のCDも買っていたし。だからこそ、こうやって一緒に仕事ができるのは、純粋に嬉しいですよね。
Hiro：俺は別に…？（笑）
西村：…ま、時間も時間ですしそろそろ、「H.」の話はいいんですか？（笑）

気を取り直して「H.」

ー：「H.」のライブ活動に関してですが、毎回ライブのときに昔の曲をファンサービスのように演奏していただいているという感じですが、師匠からの提案なんですか？
Hiro：そう…かな？　あとは全員で「何やろうか」って打ち合わせをして。毎回1曲は新しいのを入れていこうと。そうすると、今のものだけだとあまりネタがないんで、結局昔のをやるという形になって。あとは、来ている人たちは昔の曲も聞きたいんだろうな、というのもあるのでファンサービスの一環ですね。

ー：「H.」ではライブのアルバムはお出しにならないんですか？
Hiro：え、ライブ盤ってこと？　いや、ライブ盤はまだ厳しいでしょう。
光吉：まだね、まずライブをやってからね。プライベートというか、今は何かのイベントにくっついている形でやっていますけど、いずれはそのハコがあって、みたいな事を。
西村：やりたいですよね、是非。
Hiro：まあ、そのうち。まだネタが少ないんで。今はCDになるほどまだなくて。貯まったら出すかっていう感じでしょう。うちら以外のメンバーも曲を作ってるんで、そこ

Hiro

DISCOGRAPHIES

ハングオン（AC）
スペースハリアー（AC）
アウトラン（AC）
エンデューロレーサー（AC）
ファンタジーゾーン（AC）
ダイナマイトダックス（AC）
アフターバーナー（AC）
パワードリフト（AC）
ターボアウトラン（AC）
G-LOC（AC）
GPライダー（AC）
ヴァーミリオン（MD）
レンタヒーロー（MD）
アウトランナーズ（AC）
クールライダーズ（AC）
ファイターズメガミックス（SS）
SEGA AGES アウトラン（SS）
SEGA AGES ファンタジーゾーン（SS）
SEGA Touring Car Championsip（AC/SS）
レンタヒーローNo.1（DC）
AIR TRIX（AC）
クラッキンDJ（AC）
クラッキンDJ2（AC）

らへんでも何かだせたらいいなと。今狙っているのは「社長に歌わせる」っていう悪巧み（笑）。

光吉：お、小口さんに…？

Hiro：そう。うちらが曲作って彼がボーカル。ステージにも出させて。一応狙ってるんだけどね。本人は結構やる気で「やろうかなぁ」とか言ってるし。

光吉：それは引っ張り出さないと！

Hiro：結構カラオケ大好きで歌も上手いから、だから…そんなのも考えつつ…あれはまだ？

西村：え？　何がですか？

Hiro：いやその後の…。

西村：えーと…CD…？

Hiro：まだ何も決まってないのか…。近いうちに何か出そうって話があることはあります。まだ具体的には何も決まってないけど（笑）。決まったらまた、その時によろしくお願いします。

西村：でも今「HitMaker Record」って、「HIPS」内にレーベルを持ってるじゃないすか。で、やっぱり次のCDは必然的に「H.」のCDかね？　って話になってるんで。それは多分そう遠くないうちにお知らせできると思いますよ。

Hiro：ネタさえそろえばね。

西村：よろしくお願いします。

Hiro：…出るのかな？

光吉：それが心配ですね。

西村：昔は多かったですけど、今こうやってゲーム業界でゲームミュージックの人たちがユニットを組んで、って話はあまり聞かないですからね。

ー：確かに少ないですね。…でも、潜在的に求められている気はします。実際に我々は求めていますし。

Hiro：昔を知ってる人はそうかもしれないけど、昔を知らない人、新たに最近知った人たちってはどうなのかな？　って思います。

ー：最近ファンになった方もいると思いますよ。

Hiro：問題はどのくらいいるか、だね？

光吉：そうですねぇ、絶対数ですねぇ…。

ー：ゲームは当然続いていくとして、ライブ以外では何かお考えですか？

Hiro：オリジナルもすごくやりたいな、とは思う。ゲームで使えない曲が結構あるんで、そこらへんをまとめて何かの形で発表できたらいいなと。アニメの主題歌も、社内のパワー的にはできると思ってし、作曲から作詞からヴォーカルまで、全部そろってるからね。あとは映画とか？　もちろんお話があれば全然OKです。でも結局、我々は会社員なので、会社のほうにそういう依頼がこないと難しいかなと思います。

最新作での林さん起用

ー：最新のヒットメーカー作品『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』で林さんを起用されているようですが、これは師匠の方からの提案があったのですか？

Hiro：本当は、社内でサウンドをやろうって話があったんだけど、その時は全員が埋まってて誰も手をつけられる人がいない状態で、どうしようかな？　ってちょうどその直前、ライブのときか何かで林に会っていたことを思い出して。

光吉：池袋のパニック？

Hiro：それは最近すぎる？

西村：某雑誌でやった対談じゃないですか？

Hiro：そうだ、ひさびさに会って、そこから連絡取るようになって。
光吉：『セリエA』で忙しくなかったら、僕がやりたかったですよ。
Hiro：そうなの？　あの時は社内で大量にやってたね。プラスeとか『バーチャロン』とか。
光吉：『クレイジータクシー3』もですね。結構同時でやってました。
Hiro：誰も手が空いていなくて「誰かいない？」「誰もいない」ってことになって、迷うぐらいだったら林がいいかなって思って。林だったら一人で任せても安心だし、全部直接やってもらった。なんか結構評判がいいらしくて「CD出さないんですか」なんてメールが来ていたりしますね。

「きんさん」と「H.」

ー：外注の作曲と言えば、金子（剛）さんはどのような経緯から？
Hiro：きんさんはね、『セガガガ』やってるときは俺全く知らなかったの。きんさんを引っ張ってきたのはゾルゲだね。彼のツテできんさんを…ゾルゲが彼の知り合いで。あの『セガガガ』のCDを出す時に、ちょっとだけ関わることになってきんさんと話すようになって…「あ、いいひとじゃん」って。実は、マスタリングするその時に、俺初めて曲聴いたの（笑）。曲聴いたら「へー…すげぇいい曲書くんだ」って（笑）。で、それから話すようになって。その後にセガモバの話になるんだっけ？
西村：そうですね、セガモバですね。
Hiro：「セガモバの曲もやるんでよろしくお願いします」って来て、持ってきたデモテープ聴いたら、これもいい曲じゃないすか？　だったら一緒にやろうって、そこでコラボレートして、それからもう仲良くなって…。

ー：では、どちらかというと外注として発注したというより、音楽そのものでの繋がりのほうのが強いということに？
Hiro：そうだね、うん。俺はセガモバのCD以外で、仕事としてきんさんと一緒にやったことは一度もないね。きんさんはめちゃくちゃいい人だからね。
光吉：こういう言い方すると失礼かもしれませんけれど、音楽業界にいる人にしてはすごくピュアというか、でも、きんさんの「人となり」が音楽にも出ていて、いい曲になるんでしょうね。
Hiro：こないだのライブ（8月25日に行われた金子剛ライブ）にゲストで来てくれた美紀克彦先生の下で、ずっと演歌の世界でやってた。

光吉：そういう厳しい世界でやってるんで、まぁ腰の低さとか、人に対する思いやりがありますよね。あの業界の中であんな人は他に見ないですよね。
Hiro：きんさんとは、機会があれば仕事としてひとつのプロジェクト任せて、一緒にやりたいですね。
光吉：いいですね。
Hiro：なかなかないんだよね、機会が（笑）。
光吉：きんさんの方も別でスケジュールありますからね。それもなかなか難しい。

今後の方向性は？

ー：今後の活動についての方向性などを、お聞かせ下さい。
Hiro：個人だと…「H.」としてはもうちょっと露出していって、ゆくゆくは単独ライブとCD発売までどんどんやっていきたいね。で、自分が今までやってきたことを、俺もみんなも、古い奴があるんでそれもまたライブ、CDとして出していきたいなというのはありますね。
　会社としては…ヒットメーカーは、基本的に新しいことをやろうという社風があるんで、サウンドとしてもいろいろと。少し前に『ダービー』で音声合成技術をやったんで、そこで培った新しい技術をふまえつつ、サウンドとしてなにか「ん？新しいな」と言えることができたら面白いかな。
　本当は音源ドライバ制作もやりたい気持ちは（笑）個人としてはあるんだけど「任せた！」って。もっと楽しめるイベントやライブをやって、ファンを広げられたらいいな。
光吉：僕は、言いたいことはだいたい師匠に言われちゃったんですけど（笑）。「H.」としては、今回のきんさんのような外部の方とのコラボレートをやりたいですね。僕自身が非常に楽しかったし刺激になるし、見ている方々にも驚きを与えられるかと思います。もちろんCDやライブもそうですよね。最終的にはいつか武道館で単独ライブをやり

光吉猛修

DISCOGRAPHIES

GPライダー（AC）
わくわくソニックパトカー（AC）
R360 G-LOC（AC）
ストライクファイター（AC）
タントアール（プログラム担当）（AC）
レンタヒーロー（MD）
アウトランナーズ（AC）
バーチャレーシング（AC）
バーチャファイター（AC）
バーチャファイター2（AC）
バーチャファイターキッズ（AC）
ソニック・ザ・ファイターズ（AC）
ファイターズメガミックス（SS）
安室奈美恵 Digital Dance Mix（SS）
ビクトリーゴール'96（SS）
それゆけココロジー（AC）
それゆけココロジー2
Mad Bazooka（ジョイポリス設置）（AC）
デイトナUSA（AC/SS）
セガラリーチャンピオンシップ（AC）
バーチャストライカー2（AC）
Virtua Fighter 3（AC/DC）
デイトナUSA 2（AC）
シェンムー 1章 横須賀（DC）
レンタヒーローNo.1（DC）
クラッキンDJ 2（AC）

たいな、という夢を持ちつつ。
Hiro：いや、アリーナかな？
光吉：アリーナですか？　分かりました。じゃ、アリーナで（笑）。個人的に興味があるのは、インターネットラジオですね。コンテンツが「H.」とかぶるのかもしれませんが、音楽以外でも幅を広げられたらいいな、というのがあります。僕らは「ゲームの音を作る仕事」という意味で、驚きを与える新しい技術っていうんですかね、新しいものってまだたくさんあると思っているんです。それをゲームとうまく融合させて「新しい遊び」をサウンドの立場からでプロデュースできればいいと思いますね。
　僕は、ゲームのサウンドをやってる面白さは2つあると思っているんです。科学史じゃないんですけれど、実験みたいな部分があって、曲を作るだけじゃなくて、何か実験ができる場だと思っているんですよ。面白い部分があることが、僕自身がゲームサウンドの仕事をずっとやっている理由のひとつでもありますね。

ー：なるほど。では、ケンサクさんは？
西村：そうですね「H.」としては…僕は普通にちゃんと今を全うするだけです（笑）。だって、僕表に出る立場じゃないですもん。
光吉：前座が「H.」で、自分の独演会をやりたいとかないの？
西村：そうですね、じゃ僕もワンマンで（笑）。
Hiro：じゃ次のJAMMAショーは君のワンマンで（笑）。
西村：1時間も何しゃべれっていうんですか？　まぁまぁ、今後もヒットメーカーともどもよろしくお願いします。

インタビュアー"押しの一枚"

クラッキンDJパート2

　本作はセガを代表する名作『アウトラン』『ファンタジーゾーン』『デイトナUSA』のリミックスを含む豪華なアルバムながら完全受注生産で開発されたため、2001年の作品であるにもかかわらず既に入手は困難だ。元ゲームはヒップホップの音楽性とファッション性が結びついた佳作ながら、稼働台数は少なかった。その結果、本アルバムの告知は伝わり辛くなり、短かった受注受付期間を過ぎてから気がついたファンも多かった。最先端GMとレトロGMの融合という重要位置にある本作、入手できなかったGMファンたちに、ぜひ追加注文の機会を！
「H.」の新作とともに再受注開始

ヒットメーカー（HIPS）　HR-03　2500円　（送料別／通販専用／既に生産終了）

ゲームライターが選ぶこの一枚

ナムコ・エレメカ大百科

発売元：ビクター音楽産業／ナムコ
発売日：1996年7月24日
価　格：3800円
品　番：VICL-40191

「エレメカ大百科」は、'80〜'90年代のナムコ・エレメカサウンドを収録したCDだ。エレメカゆえに著名な作曲者も出てこなければ、語りぐさとなるような音源話も出てこない。ただただ、エレメカの「音」を聞かせるCDだ。

正直な話、エレメカのBGMなんざ誰も覚えちゃいないと思う。もちろん『GYNOTAI』『テクノドライブ』といった"こだわった"エレメカには支持が集まり、サントラを出せ！という声がマニアの間から上がってきたりすることはある(俺もその１人です。ぜひサントラを出してほしい作品のひとつです)が、ほとんどのエレメカBGMは、語られることなく歴史の中へ去っていく。

もっとも､収録曲についても当時のエレメカの曲なんて、とりあえず片手間で作ったような感じのものが多く、曲を語るような代物じゃない（もちろん『ゴーリーゴースト』や『コズモギャングズ』といった例外はある)。そもそも曲単体で商品として成立するクオリティを持ってやしない。だからこのサントラが出ると聞いたとき「こんなの買うヤツって、コレクターかよっぽどのもの好きだけだろうな。よく企画が通ったもんだ」と思った。少なくとも『ブルちゃんのもっとたべたいワン!』を聞きたくて買った！なんてヤツは地球上で俺以外にいただろうか。

だけど、エレメカを愛せる人であれば、このCDに共感ができる。ていうか、このサントラを聞いてもう一度『カニカニパニック』なんかをやってみると、頭の中でBGMを捕捉して、けっこうのめり込めたりする。ゲームセンターで熱中していると音ってなかなか聞こえないんだけど、サントラで音楽を聴いた後だと、ちゃんと耳が音を選り分けてくれる。

改めて「音」を意識して遊ぶと、エレメカとサウンドって、ものすごく一体感があることに気づく。もっともそれは、ゲーム内容がきわめて単純なので、音のイメージも単純だからなんだろうが。

とはいえ、単純ゆえのインパクトというのはバカにできない。名作『サブマリン』のソナー音と魚雷発射音は、あの当時を知るものなら決して忘れられない、インパクトあふれるものであった。『功夫老師』の呼び込みは、一度聞いたら忘れられないキャッチーなものであった。

「なつかし需要」って言い方は嫌だけど、このサントラを聞いたあとにもう一度､これらのエレメカを遊び直すと、子供の目では気づかなかったものが見えてくるし、ゲームのおもしろさの原点をあらためて確認できたりもする。

ここ数年、なつかしのおもちゃが売れている。食玩でも『タイムスリップグリコ』や『ブリキのおもちゃ博物館』といったものがコンスタントな人気を集め、当時のまんがの復刻が相次いでいる。

時代がそういったものを欲している今、昔のエレメカにもぜひ目を向けてみたい。一度は捨てたおもちゃだけど、もう一度遊んでみると、意外と楽しいものだ。

とはいえ、古いエレメカはどこにでも転がっているわけではない。だからこのサントラを聞いて、心の中のゲームコーナーで思いっきり遊んでみたい。

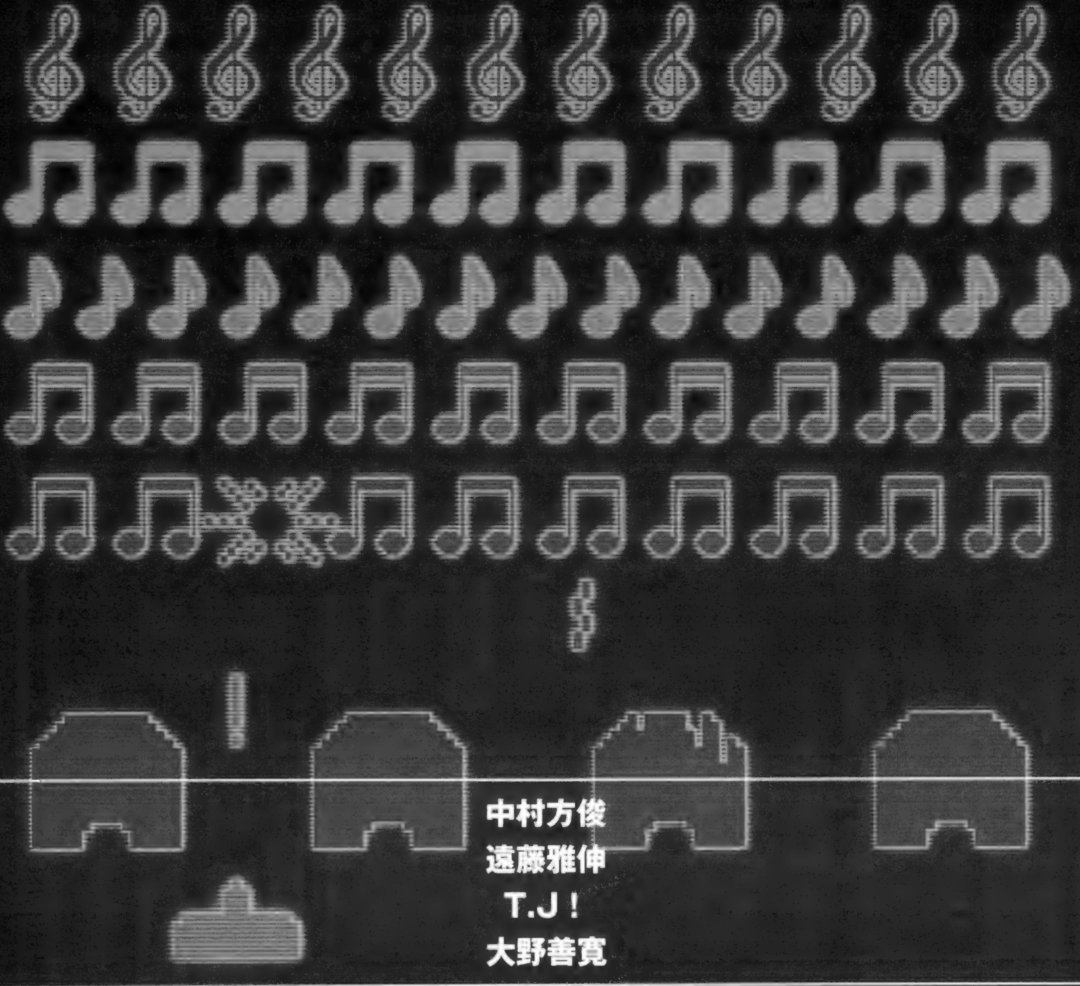
うっかり『Mr.プロレス』なんてやった日には、翌日筋肉痛で、歳を取って体力が衰えたという「現実」を思い知らされるかもしれないしね。そら楽しくないもん。

児山　計（こやま・けい）

大型筐体とエレメカとシューティングゲームとピンボールとアタリゲームスと脱衣麻雀をこよなく愛する31歳。愛知県の片田舎で『ブルちゃんのもっとたべたいワン!』を見つけて懐かしさのあまり遊びこんで店員にマークされた諸刃の男。現在はピンボールの『シークレットサービス』『FIRE』を探してゲームコーナーを行脚中。

第三章

ゲームミュージック・シーンをささえる人々



中村方俊
遠藤雅伸
T.J！
大野善寛

中村方俊

所属会社：株式会社リクルート・アバウトドットコム・ジャパン

協力CD：1999年～「レジェンドシリーズ」(SCITRON DISC)
2001年復刻版「オホーツクに消ゆ」(ULF Records)
2002年「アレスの翼」「ロックマン」(SULEPUTER)など

総合ポータルサイト「All About Japan」内のコンテンツ「ゲームミュージック」ガイド。ユーザーの視点でゲームミュージック業界を捉え、ライターからイベント開催、DJまで幅広く活動。02年ゲームミュージック・クラブイベント"LEGEND"主宰。

―：ゲーム音楽に、ハマったきっかけを教えてください。

中村：僕はゲーム音楽というと、個人的に"電子音"という印象が強く、楽曲そのものよりも音質に惹かれていったんだと感じています。そのきっかけはゲームウォッチで、最初にハマったのは任天堂の『ヘルメット』というゲームです。このゲームは上から物が降ってくるときの音が結構リズミカルで、それに合わせて動かすキャラクターの音が組み合わさるとだんだん曲に聴こえてくるんですよ。こういう体験をしていたのは僕だけではないと思います。

効果音が重なり合って「偶然音楽（チャンス・オペレーション）」みたいなものが出来上がるのですが、ゲームプレイが上手くなると毎回ほとんど同じ音楽になったりしていました。同じくゲームウォッチの『ドンキーコング』なんかは当時目隠しをして音のタイミングだけでゲームクリアーができたりしていましたね。ゲームウォッチの音色も豊富で、『ヘルメット』のキャラクターの頭にスパナとかがぶち当たった音なんかは今でも忘れられないほど好きです。また難易度が進むにつれて効果音が怒涛のように早くなる状態も好きでした。

もちろん目覚まし時計もゲームウォッチを使ってましたよ。当時、従兄弟と一緒におばあちゃんの家に泊まりに行ったとき、色々なゲームウォッチを持ち寄っていて、起床の時に一斉にゲームウォッチのアラームを鳴らしたんですよ。その騒然とした状態は、小学生ながらに「これだ！」って思っていました（笑）。

それからまもなくファミコンが登場して、発売とほぼ同時期にファミコンが家にあったのですが、当時はもうその音質にメロメロでしたね。『マリオブラザーズ』のファイターフライの登場音とか。もちろん電子音で奏でられた音楽そのものもいいな、と感じていたのですが、それが本当に「永久に聴いていたい」と感じたのは『レッキングクルー』のゴールデンハンマーを取ったときの曲です。これが「目覚め」ですね。

そして「もうゲーム音楽にハマっているんだ」と僕に自覚させたのは『ドラゴンクエスト』のエンディングです。これは本当に「ヤバイ」と感じました。当時世の中にこんな素晴らしい楽曲があるのかと思い、家族・友人・知り合い全員に聴かせまくっていました。それがだいたい小学5年の頃です。

―：ご自身のゲーム音楽遍歴についてお聞かせください。

中村：『ドラクエ』が第二のきっかけとなって、自分が本当にゲーム音楽が好きなんだと分かってからは、夢中になってありとあらゆるゲーム音楽を聴きまくりましたね。ちょうどそのころからゲーム音楽のレコードやカセットテープの発売が流行りだしていたので、知らないゲームも音楽だけガンガン聴くようなゲーム音楽三昧の日々でした。『沙羅曼蛇』で起床して、学校のオルガンで『ドラゴンスピリット』を弾いて、家に帰って『アウトラン』を聴きながら宿題…みたいな（笑）。

家族も母親が音楽の先生だったので、僕が音楽にハマッている状況に関してはあまりうるさく言われず、むしろ一緒にゲーム音楽を聴いたりピアノで弾いたりしていました。さらに当時周りの友人や従兄弟もゲーム音楽ファンだったので、ゲームメーカーごとに買うレコードを分担して、満遍なくあらゆるゲーム音楽を聴きました。だいたいレコードで発売されたほとんどのゲーム音楽を、発売日から順番に全部聴いているような状態でしたから、これは今でも

いい環境にあったんだなと思っています。
　ちなみに僕はコナミやナムコのレコードが担当分野で、特に『悪魔城ドラキュラ』がお気に入りでした。
　ゲームを遊ぶ理由が「次の面の曲が聴きたい」とか「エンディングが聴きたい」とかゲームファンからは不純とも思われそうな遊び方だったかもしれませんが（笑）、もちろんゲームもちゃんと遊んでいますよ。友人との会話も『このゲーム面白いよね！』とかじゃなく『このゲームの何面が良い曲だよね』なんていう会話が主でしたね。音楽が悪いと僕たちの中では「クソゲー」でした。
　プレイしたゲームで結構印象に残っているのは『ワルキューレの冒険』のエンディングかな。これは泣けましたね。ゲームセンターにも行ったりしていましたが、やっぱり目的はゲーム音楽だったので、当時「伝説の人」と呼ばれるゲームの上手いお兄さんの後ろに居て、そのゲームの楽曲を憶えて帰っていました。『ダライアス』も上手い人にプレイしてもらって、隣で楽曲と振動だけ味わっていたり（笑）。テープレコーダーを持っていって録音も結構やりました。自由に使えるお金もそんなに無かったので、アーケードに関しては本当に音楽が聴きたいと思ったゲームしかやっていませんでしたね。
　コンシュマーはファミコン以外にもセガマークⅢやPCエンジン、メガドラなど一通りの機種は遊んでいます。メガCD版『シルフィード』の楽曲が、今でいうデジロックのような楽曲で僕の中では革命的な印象が強いです。パソコンゲームに関しても中学、高校を通してパソコン部にいまして、先生に隠れて学校で『ディーヴァ』とかやっていました。
　だけどやっぱりパソコンといったらMMLでしょうね。マイコンBASICマガジンの楽譜やデータを手本にしながら、ありとあらゆるゲーム音楽をPC-6001やPC-8801へ打ち込んでいきました。それはもう黙々とやっていましたね。好きなゲーム音楽をパソコンで鳴らして、しかも好きな音色に変えられる。これはもう、ゲーム音楽ファンにはたまらない環境だったと思います。当時はフロッピーが無く、データレコーダーでカセットテープにデータを保存していたので、データが飛ぶこともしばしばで…。せっかく作った楽曲が飛んでしまう悲しい出来事も、今では良い思い出です。あとは小学校の頃からファミリーベーシックでBASIC言語を独学で学んでいて、『ポートピア連続殺人事件』のような簡単なBASICのゲームなら作れたので、それに合わせて音を付けるといった遊び方もしていました。
　その後は高校でローランドのCM64を使ってMIDIなどもやっていたのですが、高校卒業あたりから友人の影響で電気GROOVEにハマります。もちろんゲーム音楽もチェックをしつつですが、電気のANNを聴いてテクノのおすすめCDを買いあさる日々。日本にお目当てのレコードが無いものはレコード店に頼んで輸入してもらったりしていました。特に「HARDFLOOR」というアーティストが素晴らしくて、当時は何千枚というテクノのレコードやCDを聴きまくり、テクノの歴史も勉強し、毎週のようにクラブへ通う日々を過ごしていました。その頃からちょうどゲーム音楽も『F/A』や『ニューマンアスレチックス』『リッジレーサー』『X-DAY』のようなテクノ寄りのゲーム音楽が登場していますね。そうなると『ニューマンアスレチックス』の楽曲がテクノの何の楽曲を参考にしているかなど、ルーツや作曲作法がも見えてきたりして本当に音楽そのものが楽しかったですね。もうどちらもどっぷりハマっていました。そうそう、この頃は『ダライアス外伝』をよく聴いていました。楽曲のスケールや壮大さが特異的で、衝撃が大きかったです。
　そんな生活のなか某大学で、現在『ナゴムの話』の作者の平田順子さんと出会って、もう一人の友人と3人で『電子音楽愛好会』というサークルを結成します。これはテクノ好きを集めたサークルだったんですけど、半年で30人近くの人が集まりました。ちょうどその頃「TGNG（東京ゲーマーズナイトグルーヴ）」やセガ主催の「ポリゴンジャンジャンキー」なんかが流行りだしていて"ゲームとテクノが一体"みたいな流れが出てきました。KEN ISHIIの『EXTRA』が流行っていたのもこの頃ですね。テクノ全盛期でした。
　でもその当時のクラブイベントでは、なかなかゲーム音楽のミックスはかからなかったんですよ。あってもゲーム音楽の原型をとどめていなかったり、クラブにゲーム筐体が置いてあるだけだったり、VJにゲーム画面が使われているだけだったり。唯一良かったのは「PARTS OF CONSOLE」の『ゼビウス』ミックスくらいですかね。当時はあまりにも自分がゲーム音楽とテクノに陶酔していたせいか、かえって不満に思う点も多かったです。
　そうなってくると、もうゲーム音楽とテクノをミックスしたいという欲求が抑えられなくなり、ターンテーブルを使ってミックスを作りまくるようになっていました。当時はACIDのような使い勝手のいいパソコンソフトは無かったので、全部耳でタイミング取って作っていました。
　大学祭ではDJイベントを開催しまして、テクノ中心のイベントでしたがやっぱり自分のDJの時はゲーム音楽をミックスしてかけていました。当時としてはゲーム音楽で大勢の人と盛り上がる快感を味わいたかったのと、ゲーム音楽の素晴らしさを本当に伝えたくて毎日もがいていたような状態でした。日々、めがてん細江さんなどのゲーム音

楽クリエイターの方がDJやってくれたら良いなぁって思っていましたね。

その大学祭では、以前からお付き合いがあった元ファミ通のローリング内沢さんをゲストDJとしてお迎えしました。内沢さんも『リッジレーサー』や『ゼビウス』のミックスをかけてくださって、会場はすごい盛り上がりましたね。これは心底嬉しかったです。さらに当時未発売だったプレイステーションのゲーム『DEPTH』を持ってきてくださっていて、『DEPTH』を使ったDJも披露していただきました。話によるとこの『DEPTH』を使ったDJは、この大学祭が世界初だったそうです。

それから様々なところでDJやクラブイベントを行っていったのですが、DJでは必ずゲーム音楽をリミックスしてプレイしていました。ゲーム映像を使ったVJを自作して、映像に合わせてDJをやるスタイルはこの頃からやっています。DJやイベント経験は、今まで「音楽を聴く楽しさ」から「音楽を使う楽しさ」を学び、音楽についての新たな広がりがあって本当に貴重な経験でした。それが2002年5月4日に開催した"LEGEND"につながっています。非常に長くなってしまいましたが、こんな感じで、僕は本当にゲーム音楽バカなんだなあと思います。

ー：ゲーム音楽そのものの魅力は？

中村：多くの方に共通するゲーム音楽の魅力は、ゲームシーンを想像で反芻する楽しさではないかと考えています。もちろん純粋にゲーム音楽に感銘を受けている方もいらっしゃるでしょうし、ゲームという特殊な世界に合致している音楽的魅力や、様々なジャンルの音楽が含まれている点、独特の音質など…ゲーム音楽の魅力については、人それぞれ無限大にあると考えています。

以上は精神的、あるいは感覚的な魅力に該当すると思うのですが、個人的には肉体的、医学的観点から捉えたゲーム音楽の魅力もあると考えています。これは友人の医大生に聞いた話なのですが、ファミコンのような電子音を使ったゲーム音楽は、脳に興奮作用を与える波長を出しているそうなのです。確かに携帯電話の呼び出し音も電子音で、たまに耳障りだったり、我々の耳に聞き取りやすい音楽が採用されていますよね。とかく電子音を使ったゲーム音楽には脳に何らかの影響を及ぼす力がありそうなのです。

そういったことを考えると、当時我々の世代が通ったゲームセンターは強烈な電子音が混沌としており、毎日その空間でゲームをプレイすることによって慢性的に脳に刺激を与えられ、ある種“ゲーム音楽的快感”を体に染み込ませているのではないでしょうか。それはもう「ゲーム音楽＝麻薬」のような関係で、ゲーム音楽を聴かずにはいられない人が出てきてもおかしくない現象があっても良いと考えています。実際僕がそうなのかもしれませんが、そういった麻薬的なところで無意識的にゲーム音楽に魅力を持っている人がいるかもしれませんね。

あとは、個人的に2001年に発売されたゲーム『Rez』についてもお話しておきたいと思います。このゲームは正直、従来のゲームとは一線を画した魅力を味わうことが出来る、新時代のゲームです。その魅力を簡単に言うならば、視覚・聴覚・感覚が３身一体となって快感をプレイヤーに伝えるゲームでしょうか。ビジュアル、音楽、ゲームそのものの面白さ、共に現時点で最高傑作のゲームだと思っています。僕は『Rez』プレイしたとき、大げさかもしれませんが「自分はこのゲームに出会うために生まれて来たのだ」と思わせるような感動があり、まさに夢のようなゲームが、今現実にして遊べてしまう奇跡に感動しました。『Rez』は従来のゲーム音楽の感覚を履返すほど凄い魅力を持っており、今後こういったゲームがゲーム音楽の発展につながっていって欲しいと期待しています。

ー：ゲーム音楽を聞く側から、紹介する側になったきっかけは？

中村：個人サイトである「GAME MUSIC MANIA」を立ち上げたのが紹介する側になったきっかけですね。最初はゲーム音楽のサイトを作ろうと思って立ち上げたのではなく、まず身近な友人がホームページを持っていて、そのページが雑誌に掲載されたことに触発を受け「自分も何かホームページを作っておかないと！」って思ったことが最初だったんです。話はそれますが、この「〜やっておかないと！」というのが自分の信念といいますか、僕に電気GROOVEを教えてくれた友人の口癖で、「何事もやってみないと分からない（＝実行あるのみ）」という意味が込められています。後にイベントを興した時もこの言葉が念頭にありました。

それでホームページを作ることになって、その内容はどうしようかと考えたんです。しばらくして他の様々なホームページを見つづけていると、ゲーム音楽だけ自分に合ったサイトが無かったんですね。当時のゲーム音楽のサイトははなぜか『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』ばかりが多く、それが悪いわけではなかったのですが、もっと他にも良いゲーム音楽を紹介するサイトがあっても良いのではと感じていました。もちろん中には素晴らしいサイトもありました。個人的に「HIGUCHI'S ROOM」「D ZONE」の２サイトが非常に気に入っていました。そこで「自分もこういうサイトを作りたいな」と思い、サイト立ち上げに入るわけです。あとは自分の所有しているゲー

ム音楽CDのデータを整理したかったというのもひとつの理由ですね。

それからはたくさんの方々にサイトへ来ていただいて、掲示板に1日平均40回くらいの書き込みがあった時期もありましたね。「ゲーム音楽が好きな方々がこんなにいるんだ」と思い本当に感激しました。このホームページが出来た頃は、ゲーム音楽業界はいわゆる「音ゲー」が主流になっていて、個人的にこの時点で、どうにかしてかつて自分が好きだったようなゲーム音楽を盛り上げられないものかと考え始めるようになっていました。

そんな気持ちが続く中、オフ会なども開いたりしたのですが、あるオフ会にサイトロンの方が来て下さって、皆さんで一斉にG.M.O.レーベルの復刻をお願いしたのを憶えています。レジェンドシリーズの「セガ・ゲーム・ミュージック」が発売する1年前くらいだったでしょうか。新声社から発売する予定だった「ビデオ・ゲーム・ミュージック」がサイトロンから発売になることについて、どのように盛り上げていったらよいのかなども話し合い、その後サイトロンさんからの希望で「再販希望CD投票室」というのも作りました。

G.M.O.レーベルの復刻も含めて、個人的に自分が好きだった当時のゲーム音楽を盛り上げる為には、その当時共感を覚えていた人たちを再び呼び起こさないと駄目だと感じていたんです。サイトロンさんがそれを実現してくださったときにはやっぱり心から嬉しかったですね。復刻のためならと、自分が出来る限りのご協力をさせていただきました。

これに平行して、ゲーム音楽を盛り上げるには、ゲーム以外のメディアとの融合が必要だと感じていました。自分はテクノに傾倒していた頃から、音楽は聴くためのCDと、参加するためのライブの両方があって盛り上がっていくものだと感じていたんです。これが念頭にありましたから、レジェンドシリーズ「セガ・ゲーム・ミュージック」が発売された年に、ゲーム音楽アーティストに声をかけてイベントを開催しようと思ったのですが、なかなか都合がつかず結局、自分でイベントを開催しています。そのイベントのためにACIDでゲーム音楽+テクノのミックスを作ったりして、地味な作業の連続でしたが盛り上がって楽しかったです。これが布石としてのちの「LEGEND」につながっています。

イベント以降、ローリング内沢さんにAll About Japanでガイドを務めてみないかと誘われ、テストやレポート提出などの選考を経て採用していただきました。このページの目的とも重なりますが、自分が一貫してやりたいことは「ゲーム音楽業界の活性化」です。自分が「聴きたい」と思えるようなゲーム音楽を聴ける環境にするためにはどうすればよいのか。また、その時代々々の素晴らしいゲーム音楽を聴いたことがない人に、どのようにすれば聴かせることができるのか。そして、昔のゲーム音楽を聴いて感銘を受けた次の世代が、新たなゲーム音楽作品を生み出してくれるのではないか—と期待して、その期待感の元に活動しています。ライターとして自分が何かを伝えたい、紹介したいということももちろんありますが、ゲーム音楽ファンの立場から、どういった記事が読みたいのかを汲み取って伝えたり、できる限りファンの要求を満たしたいと考えています。個人的にはまだまだやりたいビジョンやプラン、アイディアが山ほどありますので、少しずつでも実現できたらいいなと思っています。今後ともどうかよろしくお願いいたします。

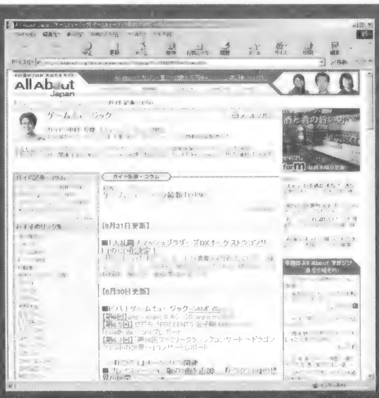
サイト紹介

All About Japan

日本最大のガイドモデル型ポータルサイト「All About Japan」。その中のコンテンツ「ゲームミュージック」のガイドを、中村方俊氏が務めています。同コンテンツの充実とともに、最近ではゲームミュージッククラブイベント「LEGEND」を主催するなど精力的な活動を行っています。

「All About Japan」URL：http://allabout.co.jp/

中村氏の個人サイト「GAME MUSIC MANIA」URL：http://www.game-music.com/



http://allabout.co.jp/game/gamemusic/

遠藤雅伸

所属会社：株式会社ゲームスタジオ　代表取締役

代 表 作：ゼビウス（AC）、ドルアーガの塔（AC）、Zガンダム HOT SCRAMBLE（FC）、エアーズアドベンチャー（SS）

株式会社ナムコ入社後、黎明期のゲームシーンにおいて名を馳せた人物。同社退社後、株式会社ゲームスタジオを設立。あらゆる分野でゲーム業界に大きな影響を与え続け、今なお現役でゲーム開発を続けている。

これまでのインタビュー項目においては、社内でサウンドを担当するスタッフ、クライアントからサウンドを受注するフリーのコンポーザーに対して重点的に焦点を当ててきたが、本項目では、株式会社ゲームスタジオ代表取締役であり、黎明期からゲームシーンを支えてきた遠藤雅伸氏に、ゲームミュージックを「発注する立場」としてのこだわりやゲームミュージックに関するお話を聞かせていただいた。

ー：ゲーム音楽黎明期ですが、音楽を発注するにあたって気にしていたことや苦労したことなどをお聞かせください。

遠藤：そうですね。僕が大きく異なっていたのは、多分、自分で音楽を演るってことなんです。

「何でもいいから付けてくれ！」という人もいますが、（私は）こんな感じにして欲しいと。『ゼビウス』に関しては、グラフィックも自分で描いたし、サウンドも発注する時にこういうイメージでやってるからこんな感じの（音に）して欲しいと、内製だったので同じ部署の仲のいい同期とトライ＆エラーを繰り返しながらです。

担当していた慶野（由利子氏）の方も音の出し方に関して色々勉強したと思うんです。例えば「敵がやられた時のキラキラした音は存在感がないようにしなきゃだめ」とか乾いた音にしなくてはと、何が乾いた音かとかを考えました。「バキュラに（弾が）当たってカンカンと跳ね返る音」をどうやって作るかというので、干渉させるような感じで作ったほうが良い音が出るんだとかレクチャーしながら作りました。

映像と音のシンクロに一番注意していた感じでしたね。それを守りながらやりたいなと。音楽とSEがあるじゃないですか。今はBGMとSEとジングルに分かれていて、作者にも得手、不得手があるので、それに対してどのようにアプローチしていくのかが問題。たとえば、黎明期はPSGの音源を使っていたので、どうしても音楽系のプログラムを書ける方が音を作っているのが多かった。その中で、僕が一緒に仕事していた人は本格的に音楽をやっていた連中ばかりで、逆にプログラムをスタッフについてもらうという形が初めてできたと思います。

大野木（宣幸）さんはさほど音楽が強い方ではないのですが（笑）、大野木さんは音楽理論が弱いので。大野木さんの曲が好きだという人はいるし、僕も大野木さんの曲を認めていないわけではないのですが、音楽的に見ると和声が外れてたり、メロディーラインが進行を無視していたりと音楽として外れたことをやってるんです。音楽としての知識は足りてないので僕は好きではない。自分で演るなら、もっとカチっとしたものを作りたいという思いがあって『ドルアーガの塔』では小沢純子と組んでやってました。

彼女の曲作りは、完璧に曲を作ることから入ってました。後に「自分で好きな音を出すにはプログラムもできなければだめだ」ということで、彼女自身がプログラムを勉強したりしました。黎明期は、得意分野をどうやってうまく入れていくかというところで、せめぎ合いながらやっていくという感じです。

逆に、今は全部独立してできるのと、メモリ容量が桁外れなので、「PCMで全部録音すればいいや」みたいな。今はもう、曲の感じだけを伝えて、音楽を作る専門の人に頼んだりとか、その方が良かったりするし、ドライバも専門に作ってる人に頼んだ方が早かったりします。発注する時

は色々ですが、「誰々の何々みたいな曲」みたいな言い方もしますし、「キーボードでパラパラと打って、こんな感じでやってくれ」なんてのもできます。

ー：自分で実際に音を出して、イメージを伝えられる製作者（企画者）って少ないですよね…。
遠藤：そうですね。もっと勉強しなきゃだめだよ、みんな…。そう思います。

ー：音楽ができるというアドバンテージが、完成度のクオリティアップに繋がりましたか？
遠藤：それはどうだか分からないですが、予算にかかる場合もあったりしますし。自分が関わったゲームの中で音楽的に今でも一番気に入ってるのは『エアーズアドベンチャー』です。三枝成章さんに曲を書いてもらう時に「全然ゲームを意識しないでいいです」という言い方をして、イメージの絵だけ見せて。絵と音に関してはいいと思います。ゲームの方は直接やってるのはベースラインだけで、デザインの方は僕はやってないので…。自分では理解できないゲームを作ってたわけなんですよね…何でこうなるんだろうな？　と思いながら。若い奴らが作っていて、色々支持されたりしていて、それはそれで不思議なゲームですが、音楽だけは悪いことを言われない状態で、よかったと思います。

ー：遠藤さんと言えば『ゼビウス』のレコード化ですが、当時のお話をお聞かせください。
遠藤：アルバムを作っている時の詳細はもう忘れましたが、主張とかまったく何もなくて、とりあえず最初が大変でした。ゲームの音楽をまとめてレコードにして出すことはすごく敷居が高かったです。それを細野晴臣が監修することで、まず敷居が下がりますよね。さらに、アルファレコードには比較的新しい冒険をしようという許容があったから、できたのではないかと思います。その後、色々出ますね。次はビクターかな？
　当時、もし（アルファから）出なかったとしても、別の形態でビクターから出していた可能性はありますね。そのときに、収録形態がアレンジの世界に進んだかどうかは謎です。オリジナルを淡々と収録するだけになっていたかもしれないし、ゲームをモチーフにした別の楽曲みたいのを作っていくだけになったかもしれない。当時は、曲を作った人たちが、原曲をいじられても文句を言えないような人（細野晴臣）が監修してくれたおかげで、何も摩擦が生じてないだけなので。

ー：レコード会社のスタンスやアーティストで方向性が変わってきたのですか？
遠藤：そうですね、そう思いますよ。細野さんゲーム好きだからなぁ（笑）。同様にすぎやまこういちさんとか。似たようなものですね。

ー：「ゲームスタジオ」を設立されてからのお話をお聞かせください。
遠藤：音楽スタッフに関しては、大野木さんがいた頃は大野木さんがやっていましたが、そのあとは他のスタッフに任せて、『エアーズ』から外注ですね。CDになって容量が十分に増えてから、音はめんどくさいからやらないのが大きいのですが、プログラムもやらなくなりましたね、すっかり。人が代わってくれるところは、どんどん代わってもらいます。楽しみでやる部分は別にあるので。曲のイメージを伝えるのは比較的簡単なので、苦労したことはまったくないです。

ー：『ウィザードリィ（Ⅰ）』の曲は、FC版の音源も羽田健太郎さんが監修されていたのですか？
遠藤：そうです。発注は僕ではなく、アスキーさんから発注を行ってるんです。僕は直接羽田さんと仕事の話はしてないですが、うちの音楽のスタッフが話をしていましたね。曲を作って、淡々と入れていく作業。イメージ的なものが出されて。羽田さん自身が『ウィズ』を知っているので、自分のイメージで作っていくという感じで。羽田さんにお願いしたのは、「本人が好きだから」だと思います。すぎやまこういちさんが『ドラゴンクエスト』をやってるのと同じですよ。
　モンスターデザインをやっていた末弥純さんも同じで、本人が好きだから。同じ契約で枚数ばっかり増えて、ギャラが変わらずで（笑）。ゲームスタジオが日本のスタンダードの『ウィズ』にするために努力してきたのに、結局後からめちゃめちゃ荒らされて…。ウッドヘッドさん自身は何も悪くないんですが。

ー：日本のファンはある程度、状況を理解していると思います（笑）。
遠藤：それでも、SFC版は不満を解消できたし、あとはGBC版もいいできだと思います。でも、今ではユーザーを選ぶゲームなので、同じシステムで続編をっていうのはやりたくないです。新しい『ウィズ』には、僕は関わらないようにしてますが『BUSHIN』は、『ウィズ』の名前だけ借りて内容を全然借りないという思い切りが良かったですね。

PC版に比べて、FC版の方が楽でいいでしょ？　早いし。当時はパソコンで作ってるやつらは、人様の時間を食うってことになんの意識も持っていなかった。僕らアーケード上がりは、人様の貴重な時間をいかに無駄に使わせないか、逆に言えば同じ満足度なら早く終わらせた方がインカムが上がる。という考えがあります。

アーケードを通過している開発者でないと、この発想は出てこなくて、その辺の差はでかいですね。パソコンで作っている人でも、センスがいい人は時間の管理を考えてますが、やたら時間がかかるものはパソコン上がりの連中だったりしますね。反対にアーケード上がりのメーカーだから、家庭用なのに難しすぎることもありますよね。まぁ、それがマゾのゲーマーにはよかったりするんですが…（笑）。

アーケードもだいぶ変わってきて、一時を楽しむもの、継続性のないものがいいと思います。継続性があるものは家庭用で十分遊べますしね。

ー：思い通りの曲が入ってこなくて、ヤキモキした経験とかは？

遠藤：それもないですね。固まったイメージを持つことで、音楽を作っている人の個性がスポイルされるなら、最初から考えない方がいい。こんな感じにしてと言って、作曲のとっかかりにしてもらいます。「え～、この曲がそうなの!?」なんてプログラマが言うことがありますが「大丈夫、大丈夫。しばらく聞いてれば慣れるから、」って（笑）。ダミーの曲に慣れると曲に対して違和感を覚えますが（製品版に）、最初から入っている曲には違和感は感じませんよ。映画と一緒で、映像と音楽とのタイムラグは難しいですが。

ー：ゲームの映像と音楽がシンクロするようになりましたが、面白かったものはありますか？

遠藤：音楽ですか？　最高は『パラッパラッパー』ですよ！　あれはいいです。音楽も感性も映像も良い。音楽専門の人が「音楽ありき」で作るとろくなものができないけど、そこを消化できる人がつけばいいものができますね。『パラッパ』は音ゲーに分類されてしまうけど、音ゲーは音ゲーでありなので、音に反応してリズムを合わせるだけ。それだと、ゲーム音楽としての興味は他のところに行ってしまうので、盛り上げる音楽は映画的な手法をやってる人の方がしっくりきます。アクションゲームの音楽は「操作した時にSEがでること」を前提としてつくらなければならない。あとは、SEを長く作りたがる人がいますが、それは違う。SEは作るのが難しい。音を作ることと曲を作ることは別なんだ、と。音作りと曲作りの人は別々の技能が必要で、そこは外注すれば分業してくれるので、楽ですね。『エアーズ』は曲は三枝さん、音はT's Musicさんがやっている。みんな頼めばなんとかしてくれるので。それぞれにこだわりもありますし。

ー：最近はどのようなお仕事を？

遠藤：最近だと「iアプリ」とかでも曲書いてますよ。メモリを非常に切り詰めなければならないので、メモリの切り詰め方を知っている人間が書いた方が早いですから。1ゲームを1日で作る世界です。黎明期のプログラムと全然変わらないですね。手法が違ったり、出力がMIDIなのでプログラムを書かなくて済みますが。504iになってからは発注がメインで。504iになって、メモリの制約が比較的緩やかになったので、音楽屋さんに発注しても大丈夫なんです。携帯のアプリは、技術的に今までをトレースしてる感じがします。結局、ハードウェアに依存している部分が黎明期の家庭用ゲームと似通っているので。ひどい話ですが、音楽とゲームはメモリのせめぎ合いがあります。音楽屋さんは「もっとメモリくれれば、もっといい音がだせるのに」って言いますが、そんなことは分かってるけど、音はメインではないので切られてしまう。音楽屋さんの中には「だったらやらねぇよ」みたいな我侭な人もいますが、限られたメモリの中でどこまで表現できるかに執念を燃やしている人がゲーム音楽業界で生き残っています。名前が出てきたりとか。ゲームの中では音楽が一番外注しやすいのかな？

実際には、ゲームが大筋できあがってから注文することにしています。「こんな音が何ヶ月で必要だから、よろしくね」って。今は音楽が一番分化が進んでますね。ファミコンの初期あたりから、音楽専門の下請け会社がありましたし。

80年代のゲームがどんどんiアプリに登場して、それをオマージュで買ってる変な人たちばっかで。「それじゃイカンだろう」と思うので、うちは新作一本でやっています。「音が似てる、同じだよ」って喜ぶのもいいですが、比較的購買力のある、そういうものを懐かしがってる層の相手は、他の会社がやってるので任せます。

僕は「若い人たちに先を見せてやらなければ駄目だ」という考え方だし、新しい方が面白いと思っていますから。今は、ゲームをやったことがない人が携帯を持っているので、その人たちのためにゲームを再構築しなければならない状況なんです。僕の作ってるゲームを遊んでる人の男女比は5：5ですが、女の子はまったくゲームをやってないわけではない。『テトリン』が流行った時は皆遊んでいるし、ゲームに抵抗はない。ただし、「それ以外」をやったこと

がないというだけで、その「足りない部分」を僕らが構築してあげなければならないんです。

音のブッキングは難しいですね。30代くらいになると電子音好きですからね。逆に「avex」とタイアップしようなんて言うと「え～」なんて（笑）。FF（『ファイナルファンタジー』）シリーズなんて、色々やっていますよね。

200万本とか狙うとなると、購買層を限っていたらダメですね。内包している部分のどこかが、色々な層に引っかかって売れないと。バイキング料理みたいに量と種類を揃えて、好きなところをつまみ食いするだけでお腹がいっぱいになるように作っておかないと。

音の作り方の基本は、昔から変わっていなくて、メモリの制限がなくなりつつあり、環境はよくなっています。ゲーム好きのミュージシャンがゲーム音楽を作りたいって人も多いです。若い人から年配まで。今までは音楽の技術だけでは作れなかったが、今は音楽ができるだけで可能になっているからですね。間口は広がってますね。『かまいたちの夜2』で東儀さん（東儀秀樹）がやってますよね。本人がやりたかったかどうかは別にして、彼をブッキングしたのは妙技だと思います。篳篥の音が実にマッチしてますよね。チュンソフトの見栄張ってお洒落でいくっていう方向性にマッチしてていいなぁ。極論を言うと、女の子向けのゲームが全編浜崎あゆみの曲でも構わないと思います。

ミュージシャンは自分でゲームを考える方向に動かないので、音楽主導のゲームができ難い要因かもしれません。音とは関係ないですけど、ゲームの入り口をきちんと作って引っ張ってこれるような、色んな人の目を引くために既存の音をちゃんと使うといいと思います。宇多田ヒカルを使うのもアリです、見てもらう手段として。話題性があって、メディア的には面白いじゃないですか。ミュージシャンもやっていて損はしないはずです。

遠藤雅伸

DISCOGRAPHIES

ゼビウス（AC）
ドルアーガの塔（AC）
グロブダー（AC）
機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE（FC）
イシターの復活 リターン・オブ・イシター（AC）
ファミリーサーキット（FC）
カイの冒険（FC）
ケルナグール（AC）
ファミリーサーキット'91（FC）
ザ・ブルークリスタルロッド ザ・ディスティニィ・オブ・ギルガメッシュ（SFC）
スーパーファミリーサーキット（SFC）
エアーズアドベンチャー（SS）
DT Lords of Genomes（GB）

インタビュアー"押しの一枚"

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック

同タイトルとしては初のCD化となる。遠藤氏の作品の中では『グロブダー』『ドルアーガの塔』が収録されている。『グロブダー』は、短い収録時間であるにもかかわらず、同タイトルの醍醐味である「バトリングの緊張感」が再現されている。当時発売していた、LP盤のB面に収録されていたオリジナル曲は初のCD化で、どの曲も秀逸だ。『META MAGIC GAME』は後に、遠藤氏の作品『ケルナグール』のタイトル曲に採用されている。本タイトルを購入するまでこの事実を知らなかった僕は、15年近く「GM一辺倒で」過ごしていながらも「まだ知らないことって多いんだな」と、己の視野の狭さを思い知らされた。

2001年12月5日発売／サイトロン・ディスク／SCDC-00122／2310円

T.J！

所属会社：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　プロデューサー

代 表 作：サイトロン GAME SOUND LEGENDシリーズ

ゲームライターとして活動後、アメリカのゲーム雑誌特派員、ロケーション店員、ゲームソフト制作を経て、現在はサイトロン・デジタルコンテンツ株式会社でLEGENDシリーズのプロデューサーを務める。

ー：新声社のゲーメストでライティングしていたゲームミュージックコーナーを担当されたきっかけは？

T.J！：あの頃は、ゲームミュージックコーナーを担当していたというよりは、付録の本でコメントを書いたりしていました。編集部の人間は大抵の場合、ゲームもゲームミュージックそのものも好きな人間が多かったので、例えば「このアルバムだったらオレに書かせてよ」とか、「このゲームならこの人でしょう」「じゃあこれはこの人が適任だ」みたいな、雑談を兼ねての打ち合わせをしていました。付録は、皆で寄ってたかってコメントした総合誌だったんです。逆に麻雀ゲームのサントラとか「誰もこのゲームやってないよ！」というようなものは、結構たらい回しにされましたね（笑）。

サントラの詳細情報も、当時の情報網でカバーされてないものが結構あって、間違ったまま掲載されてしまったタイトルもあります。例えば、「ビデオ・ゲーム・ミュージック」と「ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック」を全て収録しているのが、CD版（ベスト・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック）である、って書かれているんですが、本当は「ビデオ・ゲーム・ミュージック」と「ザ・リターン・オブ～」のA面だけ入ってるのがCD版だったりとか。他にも間違った表記や誤植が実は結構あったんですが、当時は皆よく頑張ったのではないかと思います。

あの頃は、基本的には編集サイドの方でライティングフォーマットを作って、後はもう決められた枠でこのアルバムについて語ってくれっていう感じで、結果として全部ライター任せになってしまうので、良くコメントできるものと、そうでないものになってしまうのは、致仕方ないことでした。そういう意味では、他の媒体ではできないざっくばらんな作りが、良い意味でも悪い意味でもおもしろかったなと。他の媒体では、唯一「ベーマガ（マイコンBasicマガジン）」さんだけが、同様の付録を制作されていただけですからね。

今思うと、情報ソースを集めて雑誌にまとめられた媒体が他に無かったものの、もっときちんとした作りをしたかったところです。というか、現状、正確な情報はインターネット等で調べることもできるので、識者がコメントした完璧版を誰か作って欲しいと他人任せに願うばかりです（笑）。

ー：T.J！さん本人が、新声社を離れてサイトロンへ行き着くまでのお話をお聞かせいただけますか？

T.J！：簡単に言うと、まずゲーメストを離れたのは、当時マルゲ屋（ゲーメストのアンテナショップ）で働きつつ、本誌の方でもライターをやっていたのですが、それなりにお金も貯まったので、前から行ってみたかったアメリカに行く決心をしたからです。

ちょうど『ストⅡ』の頃かな？　マルゲ屋でゲーム大会があって、その大会にアメリカから参戦する人がいたんですよ。その人が私と同い年ですごく話が合って、実は「アメリカでゲーム雑誌の仕事してるんだけど、うちに来ない？」という話をもらって、じゃあ面白そうだから「遊びがてら、行ってみようか」と。その後、ゲーメストとはコネクションを保ちつつ、向こうの雑誌に、いわゆる「日本のゲーム事情の最新情報」みたいなものを発信する、という仕事をしていました。で、日本に戻ってきた時に、逆特派員みたいな感じで仕事してみようかってことになって、

日本にいながら向こうにゲームの情報をリークする仕事をちょこっとしてまして、それが'94、5年の頃ですね。

その後は「秋葉原でオールドゲームをメインにしたロケーション（トライアミューズメントタワー）を立ち上げる」という話を、私が昔から知っているそこの店長さんから聞いて、レトロゲームの情報が分かって、お店を盛り上げられる人材が欲しいと言われて、じゃあそこでちょっと働いてみようと、のほほんと働いて…（笑）。

トライを辞めてからは、半年ぐらいソフトハウスにいたんですが、その縁で現スーパースイープの細江さんから、当社の大野（取締役）と仕事のお話をする機会があって、細江さんからの紹介で「サイトロンでちょうど辞めた人間がいて、人手が足りなくてゲームミュージックを作れる人間を探してる」というお話をいただきまして、今に至る訳ですが…。

音楽業界では全然働いたこともなかったし、元々ゲームの分野からきた人間なので、当初一年ぐらいはディレクターの下について、仕事をこなしていましたが、気付いたら何とかここまで来ちゃったなぁ…という現状で、比較的「この分野がやりたいからこっちに行った」というよりは、今までずっと、流れでふらふらきて、気が付いたら一通り業界を回ってきちゃったなという感じですね。ゲーム業界では、後やってない分野の業種は何が残っているんだろう？みたいな。

ー：サントラCDに関して、T.J！さん自身が思うことをお聞かせ下さい。

私は、まず「ゲームありき」という考え方の人間なので、ゲームミュージック単体では、少し思い入れが薄いんですよ。曲は良くても自分が遊んでいないゲームだと、何かしっくりとこないんですね。ゲームシーンとシンクロした「曲との一体感」みたいなものが伝わってこなくて。逆に、自分が遊んだゲームに関しては、完全にイメージできることもひっくるめて「ゲームミュージックっていいなぁ」と思います。

前に「やはりゲームの音楽は、ゲームに対するアプローチとして作られる物だ」と、古代（祐三）さんが仰っていて…僕はその通りだと思うんですよ。ゲームのイメージと完全にかけ離れるのは、やっぱり違うなと思うんですよね。誰でも自分が遊んでいたゲームの音楽は、当時から思い入れがすごいありますよね。だから、その辺りをフィードバックさせる形で、今後の復刻版に、何らかの形で反映させたいですよね。

サントラCDは、音に厚みを持たせる為にすごくEQ（イコライザー）で加工しているものが多いんで、どうしてもそれが気になるというか、本来はもっとチープな音なのに、それが違うものになって「似て非なるもの」になっている傾向もありますね。それもひっくるめてのアレンジが好きだというユーザーと、あくまで原曲の鳴り方にこだわる人と、80年代当時は二極化していましたね。

私はその中でも「ゲームをプレイしてる時に聞こえて来る原曲を家でも聞きたい」という考えがあったんで、それが家で聞いた時に違う音になっちゃっているのは、何だかパチモンをつかまされたような気分になったというか…、もちろん極端な話ですけど（笑）。オリジナルのGMを欲しい人が、今出ている復刻版を買って「全然オリジナルじゃないじゃん」と言われるのも、実はかなりやりきれない思いもありまして…。

購買者からの一番多い意見として、作り直しではなくて「とにかく何も変えるな、ジャケットも中身も変えないでくれ」という声は結構聞きますね。最低限その辺りは考えつつ、見にくくなってる部分はなるべく見やすくしてあげたいとか、トラック分けを施して聞きやすくしたいとか、その辺がLEGENDシリーズの他ではできない部分ですね。もっと「音寄りのプラスα」を入れたい意向もあって、ファンの方からもそういった要望も多いのですが、なかなか現実的な話にならず、苦戦してます。

ー：最近感じた、オリジナルとCDとのギャップは？

T.J！：この間購入した某サントラが、ゲームの進行に合わせて収録されていなくて、完全に「音楽の流れ」で作られていたんですが、ゲームありきの人間としては、不自然だなとは感じました。が、アルバムコンセプトあってのことだとも思うので、もうこの辺は好き嫌いのベクトルになるのかなと。

ー：あのCD、実際には「続編（2作目）サントラの完全盤はない」って豪語してあって、え？　じゃぁ何か未収録の曲が入ってるの？　って、昔出ていたCD引っ張り出して照らし合わせたら、収録されてる曲数自体は変わらないんですよね（笑）。

T.J！：同じレコード屋さんの意見として言わせてもらうと、「その製品の売り文句じゃないですか？」とも思います。キャッチコピーとしてそう言った方が、ユーザー側に「やっと出るのね」というか「待ってました」「買ってやるぜ」っていうモチベーションが持てるという、そういった狙いもあるのではないでしょうか。

ー：原盤との違いって、どうして出てくるんでしょうね？

T.J！：コンポーザーはゲームに対する音楽として、ゲー

ムの制作と同時に作曲していますが、やっぱりスケジューリングで間に合わなかったりとか、自分が意図するものと違うまま、世に出てしまった場合があるようです。それがCDに収録する段階で「あれは実は完璧なものじゃなくって、本当はこういうのがやりたかったんですよ」っていうのを提示してこられることがありますが、ユーザーの立場からしたら、例えコンポーザーが意図する作品として仕上がらなかったとしても、ゲームが完成した段階で「オリジナルの音楽」も完成されたものなんですよね。基板から鳴っている音が、サントラで「実はこうなんだ」とアレンジされたら、それはオリジナルではないんですよね。その辺りのギャップというか、ユーザーからの視点とコンポーザーからの視点っていうのは、いつも違ってくるなっていうのは感じてはいましたけど、結局「正解は基板のみが持っている」ものだと考えてます。だからこそ、パラメーターを調整しないで普通に収録するのが、ゲーム音楽CDの本来あるべき姿じゃないかなと思うんですよね。音質の調整は聞く側に任せたいと思うし、骨となる部分っていうのは変えちゃいけないと思うんですよね。

ー：聞く側の環境にも左右されますしね。
T.J！：うるさいゲーセンで聞くGM、すごく良い環境のロケーションで聞くGM、サマーランドで水の音聞きながら聞くGM（笑）って、それぞれ同じ曲でも聞こえ方が違うんですよ。

　私もずっと頭の中で「この音楽はこういうものだ」と思っていたGMが、実は違っていた…、ということがこの間の収録でありまして…。『ポールポジション』の録り直しをした時に、気になる基板特有のノイズが結構あって「ノイズが乗るのはしょうがないのかな」と思って、昔の原盤と聞き比べたら、きちんと原盤でも乗ってるんですよ、そのノイズが。だけど、私の頭の中では「原盤ではきれいな音源が収録されてる」と、無意識にそう思っていたんで、改めて聞き直すと「あー、ちゃんと乗っちゃってるんだな…」って。自分の中で美化しちゃってる曲も、聞く人によって捉え方って全然違うじゃないですか。

　ユーザー全員に満足してもらえるものってなかなか作れないけど、「一番変えようのないところをそのまま提示」すれば、最大公約数になりうると思うんですよね。

ー：そこはもう、昔からのこだわりのひとつというか…。
T.J！：こだわり…うーん、別にこだわってるつもりでもないんですけどね…（笑)。自分では自然な形かな、と思うだけで。例えばG.M.O.シリーズを例にすると、昔のアルバムを制作しているスタッフに「ファンにとってはあたりまえのこと」を理解してもらってなかったのかな…？という感じなんじゃないでしょうかね。「ゲームの為に、この音のレベルを強くしたんです」っていうのならば、「じゃあそっちを収録してくれよ」とファンは言う。そういうことですね。

　後はその…当時からゲームミュージックのサントラを作ってた人が、必ずしもゲームが好きだった訳ではないというのがあるかもしれないですね。だから、収録漏れが出てきてしまうのは仕方がないか…とも思うんです。中には、アニメのサントラを作るついでに無理矢理やらされた、という話も聞いたりしたこともあるくらいですから…。でも、カプコン1のエグゼドに1000万点達成BGMが収録されているのは、素晴らしかったですねー。

ー：レーベル側としては、似ているジャンルに近寄らせようと考えているんですかね？
T.J！：どの分野でもそうなんですが、新しいことをやろうとする時、まず安定して売れてる分野からの＋αみたいなものから始めるとリスクを回避しやすい。そういう意味では、100%やりたいことが反映された作品を実現化できないのは、難しいことかもしれませんね。実際、ゲームも音楽も分かる人が制作スタッフにそう多くないので、どうしても「分かった人間が作れる環境」を簡単に用意できないのは、当社に限ったことではないのではないでしょうか…。

ー：「ゲーム用にこの音が強く鳴るようにしていた」、「じゃあそっちを入れてくれ」という話になる訳ですね。
T.J！：そうですね…。だから、今でも自主録のニーズというものがあるんじゃないですかね。ゲームのことも音楽のことも両方分かっている、というニーズがなかなか一致しないというのは、残念ですけれども。

ー：現在、プロデューサーの立場として考えていることは？
T.J！：シンプルな話で、音楽にしても、ゲームそのものにしても、面白いことをクリエイターができればそれで良いし、ポッと出の新人でも、面白いもの作ったらそれは面白い訳で、クリエイターの皆さんも「楽しんで作りたい」と考えているだけだと思いますね。

　先程、音に関してはいじりようがないというか、収録するしかないだけだと言いましたが、後は素材をどう料理するかという観点で、自分達ができる範囲で“トラック分けだ”“アルバムの選定だ”っていうことをやって「どう？面白くない？」と提案したいと思っています。もちろん、私自身、そうやってでき上がったものを見てみたい、とい

う裏返しでもありますけど（笑）。ファンの皆さんが考えた奇抜なアイデアや企画に関しても、いつでもお待ちしています。おもしろいアイデアはどんどん反映させていきたいな、と思っていますので。

ー：古い時代からゲーム音楽を聞いている立場で「当時聞いていた側が作る側に回った」という時代になりつつありますが、そのことに対するジレンマなどはありましたか？
T.J！：昔から、ゲームが巧くても面白いゲームが作れる訳ではない、ゲームを作るのと遊ぶのとは全然違うとよく言われますが、その中でも最近は、ゲームを知り尽くしてるからこそ生まれ出るアイデアというものがある。だから、そのゲームが一番面白い理由が分かっていて、もっと面白くするためのアプローチができる人がいるといいなぁ、と。既存の概念を取り払って、何でもやる方が良いなぁ、とも思うんです。

音楽でも、作る上で土台になるものを一通り教えてもらって、とにかく「これだけ覚えてればモノは作れる」という経験値が身に付いたら、後は企画で勝負ということになりますよね。例えばそれがゲームでも、何がやりたいかはディレクターや企画屋さんの腕次第。その人の考え方がどこまで表に出せるかというところを、ゲームであれば「プレイヤーとして」楽しみにしたいです。

音楽だったら「曲の構成」になりますかね。ゼロから作る音楽ならまた別の話ですけど。ゲームの音楽に限っては、構成順に曲を並べていたり、曲が欠けていたり、アレンジ入れてなかったりとか、聞き手側の意図に反するものもあるかと思うんです。ニッチだけれど面白い製品を作りたいという願望もあったり、丁度良いバランスでやらないといけないと思います。あくまで、アマではなくてプロとして、しっかりとした製品をこれからも出していきたいですね。

ところで、結構ファンの人でもゲームミュージックの制作に携わりたいという人がいまして、コンポーザーではなく、CDのディレクターとしてやりたいと言われるんですけども、やっぱりファンのレベルで留まっちゃうんですよね。

2、3年ぐらい前は、私も今の職業は誰にでもできるものだと思っていましたが、最近少し考え方が変わりまして…ゲーム音楽に関しては、当然ゲームや音楽の知識があるに越したことはないのですが、それよりも人とのセッション…ひいては、メーカーさんとの付き合いや、社内で他の人とリレーションが取れるかがすごく重要で、ゲーム音楽の収録やマスタリングの作業は、そういったことに比べれば実は全然大したことないんです。そこに行き着くまでの過程が、実は一番大変で見えないところなんですよね。

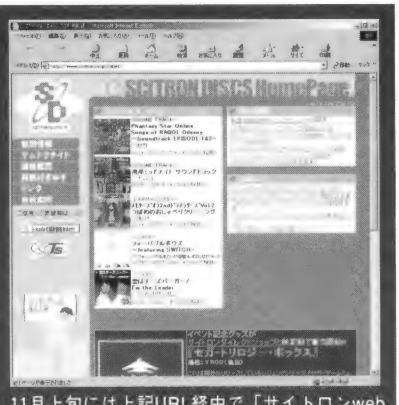
ー：最後に、ファン的な視点ですがLEGENDシリーズのプレゼントCDの進行はいかがですか？
T.J！：ようやくマスタリングが終わりまして、曲目解説等を入れたブックレット（ライナーノーツ）が完成次第、順次お送りする予定です。この本が発売される頃にはお届けできているかと思いますので、今暫くお待ち下さい。

サイト紹介

サイトロン・ディスク

http://www.scitron.co.jp/label/

サイトロン・ディスクのホームページでは、LEGENDシリーズをはじめとした同社レーベルで取り扱っている製品の情報が公開されている。新譜のリリース情報も定期的に更新されているので、LEGENDシリーズの最新情報もいち早くキャッチできるかも？　サイトロンダイレクトショップでは、このページでしか手に入れることができないグッズの通信販売も行われているぞ。また、同社で現在準備中の総合ポータルサイト「サイトロンweb city」が、11月上旬にスタートする予定だ。もちろん、LEGENDシリーズや昔からのゲームミュージックファンのためのコンテンツも予定されているので、今からオープンが待ち遠しい。



11月上旬には上記URL経由で「サイトロンweb city」へのアクセスが可能となるだろう。

大野善寛

所属会社：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　代表取締役

G.M.O.レーベル初期よりゲームミュージックCDの製作に携わり、各社サウンドチームのプロデュースをはじめとして、ゲームミュージック黄金期を作り上げた人物。後に、サイトロン・アンド・アート（現サイトロン・デジタルコンテンツ）へ移り、同社の代表取締役となる。

ー：G.M.O.レーベル立ち上げの頃のお話をお聞かせ頂きたいのですが。

大野：G.M.O.設立の前、「ビデオ・ゲーム・ミュージック」が発売された頃は、アルファレコードの中で宣伝をやっていまして、ゲームが一番分かっているのが僕だったので、宣伝という立場でのアドバイザー的なことや、プロモーターとして媒体に行っているときに、自分自身が好きなものだから「こういうのが新しいんですよ」といった話をした記憶があります。実際にG.M.O.がスタートした当初は、¥ENレーベルから派生したレーベルになるのですが、僕の上司にあたる人が¥ENレーベルの主宰をしていて、G.M.O.を立ち上げた後に宣伝から制作に移って、僕はアシスタントディレクターとして途中から関わりました。「SNK・ゲーム・ミュージック」の辺りから、見よう見まねで音のエディットを覚えていました。

「コナミック・ゲーム・フリークス」の頃はディレクターとして一本立ちをして、サウンドチームの皆さんと「ああじゃないこうじゃない」と、試行錯誤の毎日でした。コンポーザーさんが収録前日にバイクで転んでピアノが弾けなくなっちゃって、知り合いにピアノ弾ける人がいるんで、雪の降る当日にスタジオに電話で呼び出したり、その場にいたミッシェル古川さんが「僕一応ギターかじっているので」と言うので「じゃあ、やってごらんよ」ってスタジオに入ってもらったらめちゃくちゃ巧かったり。僕らもプロのミュージシャンはたくさん見ているんだけど、古川さんはその人達と全然遜色ないぐらいで「こんな巧い人がゲームメーカーの中にいるんだ」って印象が濃くて、同タイトルは僕が本格的に関わった意味でも、色々あって印象に残っていますね。

この頃から、大野木（宣幸）さんがプロデューサー的な立場でナムコからいらして、オリジナルの収録が大野木さんで、アレンジに関してはスタジオミュージシャンやサウンドチームの方とのリレーションを取るのを含めて、僕が担当していました。アーケードを中心とした大手のメーカーさんと組んだのが一回りした頃、そろそろ新機軸をと思っていて、僕もパソコンでPC-8801で結構ゲームをやっていたので、日本ファルコムに飛び込みで行って社長と直接交渉したら「あ、いいよ。じゃあザナドゥあげるからやってごらん」って開発用のサウンドテストがあるバージョンをその場で頂いて。アーケードよりは、デバッグ環境も含めて作業は楽でしたね。収録に使ったPC-8801も自宅の機材で、タクシーで積み込んでアルファレコードに持っていって「ちゃんと使用機材のところに表記してくださいね」って、ライナーノーツにPC-8801FHBlackって書いてもらって。

ー：各メーカーにサウンドチームを付けるようになった動きというのは？

大野：何とかサウンドチームという名前よりも、バンド名があった方がカッコイイよね、って、僕らが提案したと思っています。時代としては微妙なんですが、確か矩形波倶楽部が一番最初だったと思うんですよ。名前考えてロゴ作って、次にアルバム作る（「コナミック・ゲーム・フリークス」の事）ときに載せて、もっとアーティスティックに見えるようにしましょう、って。この流れが始まった頃に、タイトーさん（現ズンタタ）から「バンド名を考えました」ってきて、「何にしたの？」「…ズン…タタです」って。

「え？ズンタタ（ZUNTATA）？」「ドラムのリズムを文字で表現してズン・タタ」で、彼らもロゴとかちゃんと考えて作ってきているんで、って。
「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」もそうでしたね。千夜一夜って意味があるんですが、僕が「ワ・ライラ」を取ろうって、どこかで変えているんですよ。バンド名にまで口出ししていますね。それで、SSTバンドは僕らが名付けているんですよ。「SEGA SOUND TEAM」と「SUPER SONIC TEAM」という二つの意味で。SSTってね、超音速旅客機とかのイメージがあって、ゴロとして「速そう」って。
他のところはメーカー主導で「考えておいてね」ってやっていましたけれど、SSTだけは「こういう風に進むからねー」って。こちらでロゴも作っていました。当時は、名前がどんどんできてきた、という感じでしたね。
レーベル立ち上げ当初は、社内デザイナーを使ってメーカーから素材を貰ってジャケットを作っていたんですけれど、「カプコン・ゲームミュージックVol.2」の頃からはメーカーのデザインチームが協力してくれて、カプコンでCDジャケット用のデザインを作っていたりしていましたね。メーカーからのクリエイティビティというか、音楽もビジュアル面も含めて、僕らと一緒にモノ作りをしていこうという、一つのきっかけだったのではないでしょうか。

ー：松前公高さん達をはじめとして、「G.M.O.レーベルオリジナルの作品」を作るようになったきっかけは？
大野：これはね、正直僕知らないんですよ（笑）。いつの間にかやっているな、って。僕が思うに、当時から¥ENレーベルがあって、テクノ系の新人を発掘していたりとかで、その流れで当時若くて良いミュージシャンがいて、松前さんはマニピュレータとしての活動が中心だったんですけれど、ゲームっぽくて面白いんじゃない？と言われて、だったら¥ENでやるよりもG.M.O.っていうのがあるからそこで出したら？って話になったんじゃないかな？って思うんです。版権の問題がクリアされれば、彼らの作品もまた復刻できればいいですね。
G.M.O.クリスマスソングに関しては、この頃にゲーム音楽だけを受託するような制作会社が出始めていて、そこが「ファミコンの音源を使ってROMに焼き付けて、クリスマスソングにするのはどうでしょう？」という具合に売り込みにきたんです。ちょうど同じ頃に¥ENレーベルのクリスマスアルバムが同じタイミングで発売されて、それと対になるような感じで発売しようという話になって。ジャケットのビジュアルが可愛いいからということもあって割と売れましたね。多分、これを買った人はG.M.O.の流れを知らない人が多かったんじゃないでしょうか？
当時、ポニーキャニオンとアルファレコード、セガの3社合同イベントで、サンシャインの噴水広場で「アフターバーナー・パニック」にひっかけてSSTが演奏するというイベントがあったんですけど、そのときは並木さんがギターで林さん（ファンキーK.H氏）と宮内さんがキーボードでっていう3人編成だったんですが、シーケンサーが止まっちゃって「どうすんだよ！」って（笑）。ホントにパニックなイベントだったんですけれど、その時にバンドとしてやるのであればドラムとかサポートしてくれる人も欲しいねって話になって。EXPOの流れもあって、松前さんに「ちょっとメンバーを編成してよ」と話をして。それで、松前さん自身と松前さんが連れてきた仲間を加えて、忘れもしない第1回目の練習があって…。その後彼らはどんどん巧くなっていって、解散前のコンサートのステージは、カシオペアとかT-スクウェアに遜色ないぐらいにまですごく巧くなっていて、「みんな成長したなあ」って。
当時は色々ありましたよ、みんなで苦楽を共にした、みたいな（笑）。僕もみんなもまだ若かったし、合宿で朝まで言い合いしたり。伊豆にレコーディングスタジオをかねた合宿所があって、じゃあみんなでバナナワニ園に行こう！って。今でも良い思い出ですね。
その後、SSTBANDのベスト盤「メガセレクション」に掲載されているライナーは、僕が書いているんですよ。何で僕がやったかは憶えていないんですけど（笑）。

ー：サイトロン立ち上げの頃のお話をお聞かせ下さい。
大野：ゲームメーカーが映像作品を試行しだした、アフターバーナー・パニックの頃ですね。ビジュアルも作れるところと組みたい、というゲームメーカーからの意向がありまして、最初はアルファとポニーキャニオンでライバル関係になっていたんですが、どっちに行こうかと考えていたときに、ポニーキャニオン側にいた元の上司から「セガとはもう話ついているよ」って言われて、映像にも携われることも魅力でしたし、最終的にポニーキャニオンと手を組んでという形を取りました。
それで、一番最初に出したのが、タイトーの「ニンジャウォーリアーズ」のアルバムで、その後「イメージファイト」というタイトルで、「最後の忍道」と「イメージファイト」がアルファレコードとタイトルが重複することがありまして、アルファレコード側がシングルで、サイトロン側がアルバムでの発売を、という許諾の仕方だったのではないでしょうか？

お互いにコンセプトでぶつかり合っても仕方がないということで、アルファ側では古代さんをはじめとしたコンポーザーを起用してくる動きが出てきたんですね。ファルコムのときに、古代さんとはつながっているんですけれど、アルファでは古代さんをフィーチャーしてきていましたね。それでも、僕らは今までと同じようにゲーム音楽バンドとしての流れをバックアップする手法でやってきていましたが、奇しくも当時アルファから発売されていた「スキーム」が当社から復刻しました。不思議な縁ですよね…。僕がG.M.O.に関わったのは、時間でいうと1年半ぐらいなんですが、この間にはすごく集約されている、黎明期だからこそある新しい流れが出てくる時代でしたね。

体感ゲームをはじめとして、BGMが曲として独立し始めた頃から、曲に対して自分達のニーズと当てはまって「あの人の曲がいい」という話が出始めましたよね。彼らはスターだし、通常のアーティストと全く変わらないんです。いつまでもゲームの真後ろにいて、ゲームタイトルだけがあるような流れではなくなるだろうって。僕らはレコード会社で、アーティストをプロデュースしてバックアップしていくものだし、当然僕らにとって、彼らはアーティストだったんです。でも、ゲームメーカーにしてみればアルバムはあくまで自社のタイトルですし、メーカーさんの位置付けもありますし。もっと言うと、メーカーさんにしてみれば「社員なので表に出すと皆が勘違いするし、引き抜きにも遭うし…」みたいなネガティブな発想もありまして…苦肉の策としてアーティスト全員がサングラスをかけていたり。最初は苦労したんですが、そうしていくうちに、次第にメーカーから前向きな形での提案が出てきたり、同時に市場での認知も高くなって…サイトロンの立ち上げから2年ぐらい経った頃には、メーカーにとってもいい広報の戦略になりますよ、って言ってもらえるようになって。昔、各メーカーに必ずゲームの名人がいて、その人がメーカーの看板になるのと同じで、クリエイターが音楽を作って人前でパフォーマンスをするのは、メーカーにとって重要な広告戦略になっていきましたね。

ー：LEGENDシリーズに関してはファンに向けたアプローチが強いのか、レコード会社として歴史を残していこうという意義が強いのか、どちらなのでしょうか？

大野：ユーザーニーズですよね、やっぱり。ユーザーが欲しいって一番聞く声は、現物が手に入らなくてオークションで高値がついていて、これだけ良い物であればもう一度商品化して世の中に出したい、ということが一つです。後は、「今のゲーム音楽って、どう？」というか、今のゲーム音楽に対するアンチテーゼですよね。当時は、もっとシンプルだったからこそ作り手がメロディメーカーだった、というところがあって。音数が少ないからこそ、メロディを良くしないとみんなに伝わらないですよね？　今のゲームって音数が無尽蔵だから、今のコンポーザーの皆さんってメロディメーカーというよりはアレンジャーなんですよ。それをもう一度、楽曲の良さ、(「ファンタジーゾーン」等の) 口ずさめるようなメロディに立ち返って欲しいというメッセージを含めて。

コンポーザーさんたちも世代交代しているでしょうから、マジカルサウンドシャワー（「アウトラン」）を全く知らない現役のコンポーザーさんもいらっしゃると思うんです。そういう人たちにもう一度アピールしたいし、昔の良さにもう一度立ち返れたらいいな、という大義名分もありますね。その両方があって、このLEGENDシリーズのスタートに踏み切った訳です。当社のディレクターも相当苦労していて、このシリーズの最初って本当に難産だったんですよ。原盤の発売当時は版権にあまりシビアではなかったんですが、現代に置き換えると各社さんに、時代に合わない部分なども含めて納得していただいたり、今の状況に合わせて条件などを提案したりで、2年という長い時間をかけて形になりましたね…。一ヶ所クリアされ、復刻までの流れができてしまうと、後は割と「このような作品が既に発売されていますので、御社も是非」みたいな感じで(笑)。当時の時系列できちんと発売していないのは、そういう理由ですね。LEGENDシリーズは、もっと早く始まる予定だったんですよ。

八木：ゲーメストに広告が入ったのは、新声社さんのフライングだったんですよ。サイトロンとゲーメストの共同レーベルで「ビデオ・ゲーム・ミュージック」の復刻盤を出そうという話があったんですが、その後色々ありまして…ちゃんとした流れでやろうとしていたのですが、紆余曲折ありましてLEGENDシリーズの第1弾が「セガ・ゲームミュージックVol.1」になったんですね。

大野：版権に関しては、時代のギャップは絶対にあると思うんですよ。大局という意味で捉えてくれるか、重箱の隅を突かれるかで全然違うんで…。色々な状況が変わっているのは僕らも分かっているんですが、無事に発売できたのは、それを敢えて形にしたいという熱意を汲んでくれた結果ですよね。過去にあったものをまんま出していくだけですと、最終的にひと周りしてしまうので、先々のアイディアは制作担当に改めてお聞き頂ければと思います。

ー：LEGENDシリーズの追加コンセプトに関してお聞か

せ下さい。
八木：当時のものをそのまま作り直すだけなら、誰でもできるんです。音に関しては、いじってしまうと復刻ではなくなるので、リマスタリングのみを施していますが、聞きやすく、見やすくを念頭に置いた上で、もっと面白いことができないか？　と考えた一つの答えですね。当時分からなかったことやゲーム自体にまつわる話だとか、発売から10年以上経って当時のコンポーザーさんは何をしているの？　とか、当時どんな環境で曲を作っていたか、そういったところを、折角のチャンスなので（笑）、ファンに見せて行こうというところから始まっていますね。
大野：当時リスナーだった立場で制作の人間が分かっていることと、ファンの目線でこういう形で見られたら嬉しいな、というところが重要なんです。僕から見ると余計な苦労をしていて「またメーカーに怒られるじゃん（笑）」ってよく言うんですけれど、そこは復刻アルバムに付加される「価値」ですね。
八木：多分、自分自身が楽しんで、というか好きじゃないとできないことではないか、とは思いますね。
大野：やはり、ゲーム音楽を好きな人間が世代交代しても、社内にスタッフとして在籍しているのはすごく幸運なことですね。当時好きだった人が制作に携わっていて、世代交代していく流れで、その価値のある人が集まってくれていることは、僕にとっても財産だと思います。「他所ではできないでしょう？」と言えることかと。
八木：ユーザーからの反響はすごくぶっちゃけた意見を言ってくださる方が多くて、まだ復刻されていないメーカーのタイトルを早く復刻してくれ、といった意見もよく聞きます。こちらに関しては先程お話した通り、メーカーさんとの権利のクリアがLEGENDシリーズ一番の壁なので、そこをまずクリアしつつ、リサーチしながら社内で詰めて、という感じですね。たとえば、「ファミコン・ミュージック」を出したときにも、ファミコンブームが再燃していて、色々な所でファミコンの音源を聞く機会が多かったので、タイミングを見計らって発売したという経緯もあります。現状で、G.M.O.シリーズの大手メーカーさんは、ほぼ出揃いましたので、G.M.O.以外のレーベルの復刻に向けて、動いていくことになるかもしれませんね。
大野：新企画の話はしないの？（笑）
八木：LEGENDシリーズ以上に大変なアレの話ですか？（笑）　僕は本来、ファンの耳に届く音はオリジナルの筐体から流れてくる音であるべきだと思っているんです。「スキーム」がLEGEND80'sというレーベル名でスタートしていますが、元々僕が一番やりたかったこととして、オリジナルの音（素材）に完璧に近づけて収録したり、曲の収録漏れをフォローしたい、というのがあるんです。それで、この方向で何かアルバムを作れないかと考えていたところ、古代さんから「湾岸ミッドナイト」のサントラ化でお話を頂いているところで、LEGENDシリーズでも古代さんのアルバムを何か出せないか？　という話が出まして、それじゃ「スキーム」で行きましょう、と。それで、スキームもそのまま復刻するというよりは、古代さんから「当時の機材も揃っていてリマスタリングができて、更に今なら新しいメドレーの楽曲も入れられますよ」というお話もされ、それならユーザーさんにも喜んでいただけるだろう、ということで、新しいシリーズで立ち上げて、完全に新しく作り直す形で綺麗に録り直しました、というシリーズをやっていこう、といった話で進行しています。
　実験的なことですが、セガさんのタイトルでまだCD化されていないタイトルを補完していこうという動きを水面下で行っています。今まで出ているCDのリリースの合間の時期にも、CD化されていない隠れたアーケードゲーム等の名曲があって、マイナーなタイトルを含めてそれらをピックアップして、基板から収録し直してCD化するという、それはそれは大変な企画を立ち上げてしまっています（笑）。もう後戻りできないんでしょうか（笑）。
大野：マイナーなゲームタイトルっていうと…「三輪サンちゃん」とか（笑）。LEGEND80'sシリーズで、ゲームの黄金時代のものをチョイスして作っていければいいですね。
ー：現在発売されているゲームのサントラに関する企画は考えておいでですか？
八木：ゲームミュージックも含まれる、CDの市場が縮小している現状ではありますが、サイトロンとしてリリースするべきかを、スタッフと相談しながら進めています。ただ、メーカーさんも独自のレーベルを持っていらっしゃるので、対象が限られてくるところはありますが、それでも、LEGENDシリーズをきっかけとして、各ゲームメーカーさんからオファーもありますので、その辺りも含めて試行錯誤の途中です。
大野：また、当社では11月の上旬に「サイトロンweb city」というポータルサイトを立ち上げる予定があります。LEGENDファンも納得のいくコンテンツを掲載いたしますので、ご期待下さい。

ゲームミュージックアルバム特選ジャケットギャラリー

本来ならば巻末のデータベースでジャケット付きの情報を掲載したいところだったが、ページ数の都合もあったため文字情報のみに絞る事にした。だが、GMアルバムも他の音楽ジャンルに負けない「ジャケットの面白さ」が成立している。

　ほんの少しではあるが、ここでは特に面白いジャケットや珍しいものを中心に、いくつかのジャケットをご覧頂こう。思わず「ジャケ買い」したくなる多彩なデザインをご堪能あれ。

沙羅曼蛇リミックス
1998年1月21日／キングレコード／KICA-7819／2447円

beatmania GOTTAMIX Original Sound Track
1999年8月27日／コナミミュージックエンタテイメント／KMCA-24／2243円

beatmania soundtracks:THE SOUND OF TOKYO!
—小西康陽プロデュース—
2001年4月4日／コナミミュージックエンタテイメント／KMCA-96／2800円

天外魔境Ⅱ ～FAR EAST OF EDEN MANJI MARU
1992年2月1日／NECアベニュー／NACL-1047／3000円

3Dシューティングツクール オリジナルサウンドトラック
1997年3月20日／NECアベニュー／NACL-1277／2500円

GAME OVER
TTRC-0007／TROUBADOR RECORDS

どきどきアイドル スターシーカーRemix
SRIN-1005／G.rev/Super Sweep

GMOクリスマス・ソングス
1987年11月28日／アルファレコード／28XA-180／2800円

INPUT64
R_03_01_CD（輸入盤）

シェンムー（通称クリスマスCD）
発表会・店頭配布のみの非売品

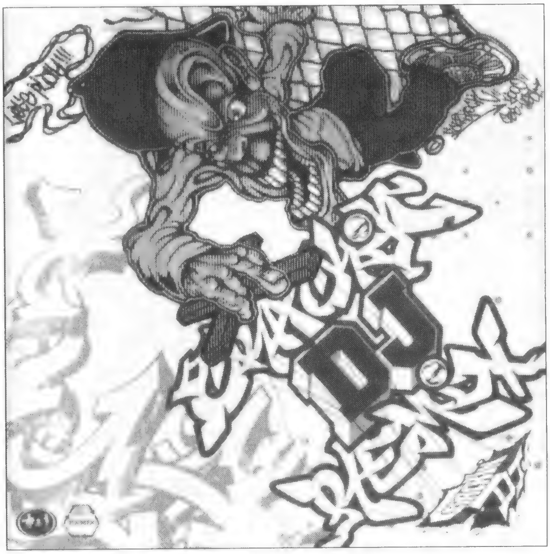
バーチャファイター・AKIRA/KAGE
1994年1月19日／東芝EMI／
TYDY-2056／1000円

DREAMS DREAMS
1996年6月26日／ポリグラム／
PODX-1011／800円

がんばれギンくん
1995年12月16日／サイトロン／PCCB-00202／1500円

富士山バスター
1993年1月21日／サイトロン／PCCB-00107／1500円

超兄貴 究極無敵銀河最強男
1996年3月27日東芝EMI／TYCY-5487／2800円



CRACKIN'DJ REMIX
2000年12月21日／マーベラスエンタテイメント／
MJCC-80050／2940円

ゲームライターが選ぶこの一枚

ナイトストライカー　コンプリートアルバム

発売元：サイトロン
発売日：1993年5月21日
価　格：2500円
品　番：PCCB-00119

今回、個人的イチ押しとして紹介させて頂くタイトルには「ナイトストライカー　コンプリートアルバム」を選んでみた。人によっては「えっ？あの変なアレンジ版を？」と思われる方がいるかも知れないが、その理由を述べるにあたって、少々の乱文にお付き合い頂きたい。

メガCDで先に発売された『ニンジャウォーリアーズ』には「ZUNTATAモード」と称した、ZUNTATAの独自プロデュースによるドラマが挿入されており、そのサントラとなった「ニンジャ～　コンプリートアルバム」には、往年の「スネークマンショウ」を彷彿とさせる愉快なコントが追加収録されるまでに至っていた。ZUNTATAが音以外での活動を見せていた時期であり、ライブイベントでも演奏の合間に演劇を挿入するなど、ある意味でファンの理解を超えた活動には賛否両論が挙がっていたことを覚えている。

続いて発表されたメガCD版のナイトストライカーは、画面の解像度を下げることで業務用の動作パターンを強引に完全再現した、恐るべき移植作品であった。そのサントラとなったのがここで紹介する「ナイトストライカー　コンプリートアルバム」となるのだが、前作である「ニンジャ～」からは一転し、メガCD用にアレンジされた曲のみを収録したシンプルな構成に戻っている。

言うまでもなく『ナイトストライカー』のオリジナル楽曲はゲーム展開にピタリと合致した名曲であり、'80年代末期のGMを代表するタイトルである。だが、そのオリジナル曲の人気ゆえに、この'93年に発売された「コンプリートアルバム」の評価は決して高くはなかった。確かにその気持ちは理解できなくもない。原曲こそがピュアなゲームミュージックの姿であるし、当時のGMが多く用いたFM音源＋PCMの表現力は既にアレンジバージョンで世界観を補足する必要性を薄れさせていた。

では、この「フルアレンジアルバム」の存在意義は何なのか。その手がかりは、アレンジャーの中にオリジナル作曲者であるMar.（高木正彦）氏本人が含まれている事にある。「ZUNTATAによるアレンジ」と言うだけならば、OGR（小倉久佳）氏、TAMAYO（河本圭代）氏、SHU（中澤秀一郎）氏、Yack.（渡辺恭久）氏の４人が参加している時点で、十分すぎる豪華メンバーと言える。しかし、ここに高木氏が加わり、「作曲者本人の解釈によるセルフカヴァー」というメニューを用意したことで、「オリジナル曲は既に完成しているからこそ、あえて本人の持つ方向性を提示する」というアルバムとしての狙いが見えてくる。

意図的に担当者ごとの志向性を強く表面に出したアレンジには、それぞれZUNTATAのメンバーが持っている考え方の差違が表れている。筆者としては特にYack.氏のアレンジが聴いていて気持ちよかったが、TAMAYO氏のアレンジも世界観の捉え方が独特で衝撃的な音であった。

純粋に音だけで個性を理解してもらうのは難しいことだろう、だからこそZUNTATAは音以外の活動も視野に入れた広い活動を目指したのではないだろうか？　そんな中でも本作は特に、オリジナル音源とアレンジの関係に対する向き合い方を考えさせてくれたた１枚である。編曲者の意図を想像しながら聴くアレンジも、ゲームミュージックを楽しむ１つの形である。　昔は「つまんない」と思っていたアレンジ、今一度聴いてみてはいかがだろうか。

G-trance／罰帝

ゲーセン店長代理を経て、フリーライター兼フリーのゲーム企画者として世界の中心である埼玉でコッソリ活動する29歳。すっかり音ゲーマニアとなってしまった最近、シングル九段ダブル三段の微妙な腕前です。遊び手側としての心だけは忘れずにいたいと思いながらも、どんどん腕前が鈍っていくのは年のせいなのか!?

ゲームライターが選ぶこの一枚

ウィ ラブ ウィザードリィ

発売元：アポロン
発売日：1987年12月5日
価　格：2812円
品　番：BY30-5179

日本でいちばん遊びやすい『ウィザードリィ（ウィズ）』といえば、ファミコン版をおいて他にないと筆者は考えるし、皆も同意見だと思う。それまでPC版が抱えていた、操作におけるストレスやデータ読み出しのいらだちとの離別、末弥純の美麗なモンスターデザイン。…発売後、妄想を撒き散らしながらハマり狂う「ウィズ・フリーク」と呼ばれるユーザーが増えていったのは既知のことだが、ファミコン版では、そのウィズにはじめて「音がついた」。

プレイしていて耳に入る頻度が高いBGMは「地下迷宮」か、あるいは「戦闘」「勝利ファンファーレ」の3種類に限定されることが多い。とりわけ、キャラクターが強くなればなるほど、彼らが街へ帰還する頻度が低くなる。その様子を「ワードナ化した冒険者たち」と茶化すことも流行ったっけ。街へ帰還し、各施設を訪れることによって、安堵感の漂う曲の数々を聴くことはできるが、それらの曲を聴く頻度を考えると、否が応でもプレイヤーの耳に残るのは前出の3曲に限定されてしまう。しかし、他のどの曲も秀逸で、一度は必ずゲームを放り出してBGMに聴きほれながら、まったりと時間を浪費したユーザーも多かったことだろう。

心地よいオーケストラサウンドを意識したであろう数々の名曲は、同タイトルを遊ぶ上で、プレイヤー諸氏の妄想を加速させる手助けとなったものであると筆者は信じて疑わない。そして後に、満を持して全国のウィズ・フリークに拍手で出迎えられたのが本CDだったのではないだろうか。

作曲者である羽田健太郎の名を知らぬゲームミュージックファンは、そう多くないと思う。

子供の頃は「TVアニメ『マクロス』主題歌の作曲者」として、その名をおぼろげに覚えていたのだが、御大は日本が誇る有数の音楽家であり、その才能とピアノの腕はもちろん、本作でシンセ・オーケストラまでも巧みに操る技量の持ち主だ。

「音楽だけを聴いていても十分楽しめるものでなくてはならないと思うのです。」とは、ライナーノーツに記載されている、御大の言葉。

発売直後に、なけなしの小遣いをはたいて入手して、チープなCDラジカセで散々ッぱら聴きまくっていたことを覚えている。当時、TRPGと呼ばれる「机上で遊ぶ会話形式のRPG」で仲間たちと週末を過ごし、各自が妄想をかき立てながらダイスを振り回していたのだが、そのたびに本作品をはじめとしたゲーム音楽CDをBGMにして、各自が勝手に妄想を加速させていたことも今となっては懐かしい。

目覚まし代わりにコンポのタイマーでこのCDをセットしていたある朝、その旋律の心地よさに一日寝こけてしまい、見事に学校をサボった苦い経験もあったり。

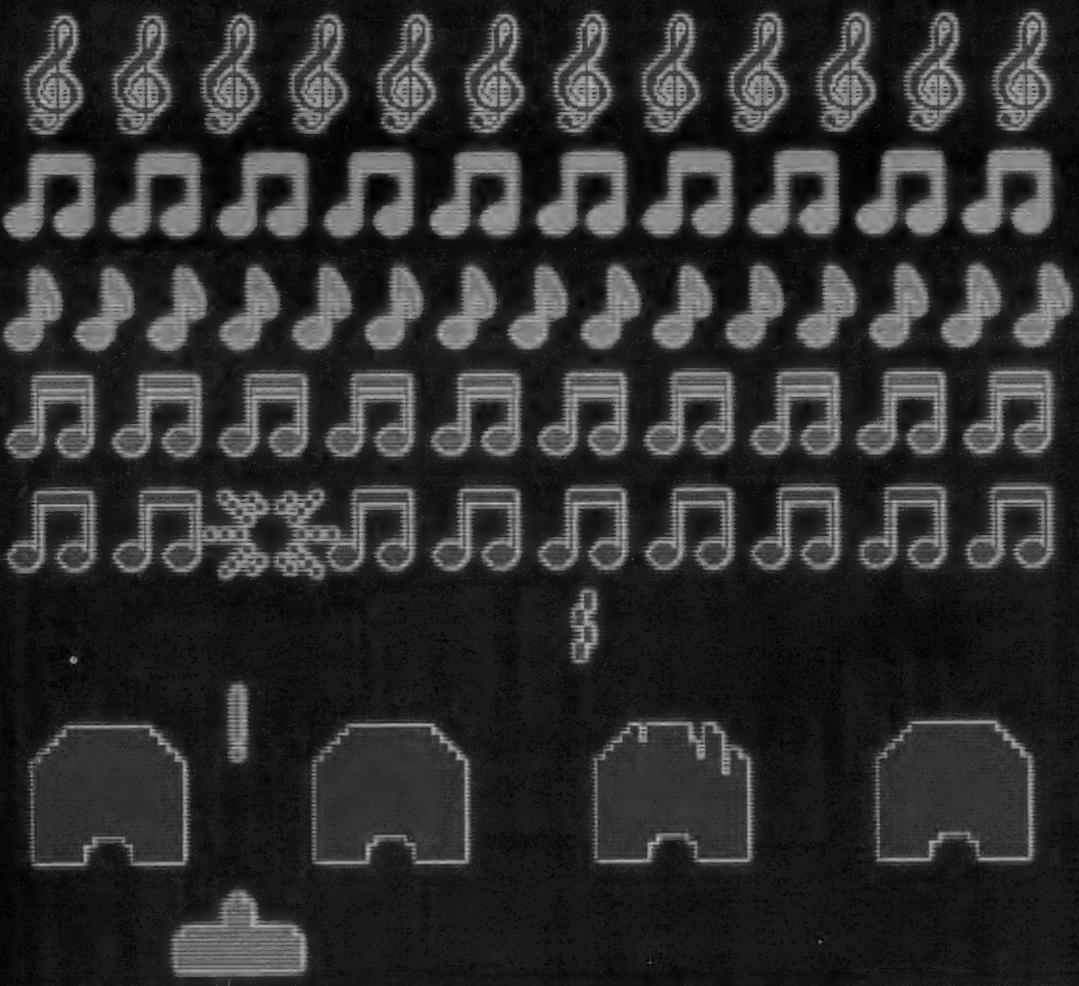
厳かな雰囲気と、1曲の持つ重厚さに見え隠れする安堵感と癒しの旋律…筆者がヤサグレたとき、気力を振り絞りたいとき、一発奮起したとき…筆者の部屋の中では、絶えず「ウィズの曲」が鳴り響いていた。

そンな少年時代を思い出しながら先日、久しぶりにコンポに仕込んでおいたのだが、起き抜けにかかったオープニングの心地よさに、一日中まどろみつつ会社をサボってしまった。簡易寝台に寝そべりながら、思わず呟いた。
「歴史は繰り返す。しかし、名盤は色褪せず。」

飴尾拓朗（あめを・たくろう）

電動機系技術者兼営業マン。ウィズつながりのネタといえば、忍者の「ほっかむりにフルチ●」というスタイルを確立させたのは、漫画家の吉田戦車だっけか…？　などと考えながら、自室にある簡易寝台で寝こけていたら「おたんじょうび　おめでとう！」だと。ちぇッ、28歳になっちまったよ…。

終　章



あとがきらしいもの

さて、ここまでのコラムやインタビューをお読みになって、どのような感想をお持ちになったでしょうか。意外な言葉に驚かれた方もいるでしょうし、そんなこと改めて言わなくても解ってるよ、という方もおられるでしょう。筆者としては「この人たちの音で育った自分がいて、これからもその音で過ごしていきたい」と、思うばかりなのですが、それで締めくくるには少しもったいないので、もう少しだけ、「これからのゲーム音楽」に目を向けてみたいと思います。

ゲーム音楽はその特性上、「機械から発せられる」ことが多かった音楽ジャンルでした。そのためテクノとの親和性が高く、近年のクラブイベントでは、DJがダンスチューンを流す合間に、ブレイクとしてゲーム音楽を挿入する事も見られるようになりました。このような動きは主に「ファミコン世代」と呼ばれる20代後半以上の年齢から発信されるものですが、それは確実に若い世代にも受け入れられつつあります。

特に2002年5月に東京都の麻布で開催されたゲーム音楽イベント「LEGEND」は、ゲーム音楽を「踊るためのテクノ」と捉えた大規模レイブパーティーとして初めてのもので、会場に入場制限がかかるほどの成功を収めています。大音量で流れるゲーム音楽はリミックスをするまでもなく、十分にテクノであると言って良いものでした。しかし、それ以上に感心したのは、全国から集まった「ゲーム音楽好き」の同志たちが「俺たちはこの音が好きだったんだ！　そして今それをみんなで同時に聴いている！」という一体感があったことです。それこそ他にもロックのライブであるとか、トランスパーティや年末の第九合唱会などでも「音楽による一体感」は感じられるものでしょう。しかし、ゲーム音楽を中心に聴いてきた筆者にとって、その感動は他の音楽ジャンルでは味わえなかった素晴らしい体験でした。

歴史的に考えれば、'90年代に起こった「GMバンドブーム」の不自然な収束以降、大規模なゲーム音楽イベントはほとんど開催されていませんでした。アニメや声優を売りにしたゲームのイベントでは、音楽面が蔑ろにされる事も多く、純粋な「GMファン」の期待に応えてくれるイベントは減少するばかり、という時代を過ごしてきたものです。

2000年代に入ってから、各ゲームメーカーは「ゲーム音楽」の再評価の動きを見せ始めています。本書にも登場したヒットメーカー社のサウンドチームである「H.」のライブ活動は確実にファンを増やし、同社のゲーム自体の注目度アップにもつながっています。コナミ社による『ポップンミュージック』の楽曲を使ったライブイベントは、ゲームのファンに向けたサービスという面だけでなく、グループ企業であるコナミミュージックエンタテインメントから発売される、各アーティストのアルバムの販促にもなっているという、実に優れた展開です。HAL研究所による『大乱闘スマッシュブラザーズ』のオーケストラコンサートは、『スマブラ』と言いながらも任天堂の名曲を多数演奏するという、大人も子供も楽しめるように確信犯的な意図でプログラムが組まれた、構成力の高いものでした。（『スマブラ』には任天堂製のゲームソフトに登場したキャラクターが多数登場し、そのキャラクターのテーマ曲となる懐かしいゲーム音楽も多数収録されている。）

まあ、いくらビジネス的な側面を語っても、聴き手側としては関係のない話だったりするものでしょう。とは言え、ゲーム会社が元気でなくてはゲーム音楽も盛り上がらないものです。例外的に上記の「LEGEND」は、ゲーム音楽ファンのコミュニティーから発生したムーブメントと言えますが、各メーカー主導のイベントは増えてきており、そのどれもが良い方向に盛り上がってきています。「みんなで同じ音楽を楽しめる空間」が増えることで、より多くの人々がゲーム音楽に親しみを持つようになるのではないでしょうか。昔からゲーム音楽を聴いている方も、「今の若い連中は……」なんて言わずに、率先して初心者を受け入れて、ともに盛り上げて行きたいではありませんか！

海外では古いゲーム音楽を「chiptune」と言うジャンルのひとつとして分類する動きがあります。その古いながらも個性のある音源に固定ファンは多く、ゲームボーイ音源やコモドール64の音源を使った新曲を発表し続けているchipアーティストも存在しています。（これに関して国内で情報を知るには、本書にも素晴らしい記事を寄稿して頂いたHally氏の

ホームページが最適です。）
　国内ではそういった動きが少なく、家庭用ゲーム機が新しくなる度に古い音源はどんどん忘れられてゆきます。それは確かに残念なことですが、どんなに音源が変わっても「ゲーム音楽」と言うジャンルはゲームが存在する限り消えることはないものです。

　では、結局のところ、我々が愛した「ゲーム音楽」とは一体何だったのでしょうか。一説には「PSGやFM音源の周波数が人間を興奮させる性質を持っていた」という見解もあるようで、独特な音色に感動を覚えることには納得がいきます。しかし、それは電気的な音の代表であるエレキギターやテルミンの音色に感動するのと同じことで、「ゲーム音楽ならでは」という説明には少々足らない気がします。
　脳の記憶メカニズムを研究したデータによれば「人間は体を動かしながらの方が物事を覚えやすい」という実験結果が出ています。テスト勉強の時に「読んで」記憶するよりも、「書いて」覚えた方が頭に入りやすいのです。ゲームにも同じことが当てはまると言えないでしょうか。ゲームを遊ぶ際、大体の場合は手を使います。（最近は足どころか全身を使うものや、声だけで遊ぶ作品もありますが）。その時に耳から入った音は必然的に体に馴染みやすくなっていた、と考えられないでしょうか？　普通に寝転がって音楽を聴くよりも、効果的に音楽が体に吸収されているのです。さらにゲーム音楽の場合は、その場面に合うように、言うならば「プレイヤーの感情を突き動かすために」作られた音が流れているのですから、仮に音楽性が二の次だったとしても、その音を愛さずにはいられなくなってしまうのも当然だったのではないでしょうか。

　……と、自分なりの分析をしてみたのですが、やはり、それだけで解決する疑問ではないようです。もちろんゲームから切り離して別個の存在だったとしても、非常に高い音楽性を持つ作品は存在しています。

　強引に結論づけるなら「他のジャンルでは聴けない、特殊な状況下を想定した音だからこそ生まれてくる魅力」に魅力を感じているのかも知れません。日本で銃声を聞くことはゲームかテレビドラマの中以外ではなかなかできないことですし、我々は現在そう簡単には宇宙に行くことは不可能です。一列に並べると消えてしまう宝石も存在しませんし、ナスに追いかけられるだけで体力の減る人間もいません。そんな非日常的な世界、あり得ない音を聴くことが、感情を刺激される部分なのかも知れません。

　テレビ番組では毎日のようにゲームのサントラから曲が使われています。これは、特殊な場面のために作られた楽曲が、非日常的な場面のBGMとして使い易いからではないかと推測できます。短いジングルや効果音もテレビには欠かせない要素となってきました。これは逆にゲームの効果音がテレビに影響を与えた、と考えるべきだと思います。

　音楽ジャンルそれぞれの歴史は、別の音楽ジャンルと交差した時にさらなる発展を迎えます。ゲーム音楽は今まさにその時期に入ったと言えるでしょう。表現手法としての幅は大きく広がり、他ジャンルの音楽を得意とする人間もゲーム音楽という世界に挑戦し始めました。本書にご登場頂いたベテランの方々も、常に新しい方向に向かっており、その今後の活動に期待しないわけにはいきません。

　……むしろ、過去の作品にとらわれているのは我々の方ではなかったでしょうか？

　今後のゲーム音楽はどこへ向かうのか？
　そんな事は無理に考える必要はないのかも知れません。
　だって、聴いてみて気持ち良ければ、それが全ての答えなのだから。

　それは、「そうだ、ゲームミュージックを聴こう！」と思うことから始まる、至って簡単なことなのです。

2002/09/11　G-trance／罰帝

編者あとがき

編集と監修の独断と偏見に満ちた（かつ市場ニーズに合致するであろう）人選による、諸氏へのインタビューと編集作業がひと段落し、こうして筆を進めています。

正直、あれもこれもと欲張りすぎたきらいはあるものの、ゲームミュージック関連書籍が皆無である現状に対して、一石を投じたい。そんな漠然とした目的に対して、一歩を踏み出しつつあります。何か大きな動きへの呼び水となることを祈って。

J-POPに比べたらちっぽけなシェアであっても、我々のハートをがっちり掴んで離さない魅力は、言葉や資料だけでは語り尽くせないものだと思います。好きなモノは好きだ。という想いと、再び活性化の兆しが見えたゲームミュージック・シーンを皆で盛り上げたいという一心が、本書に携わった皆さんの原動力だったと感じています。

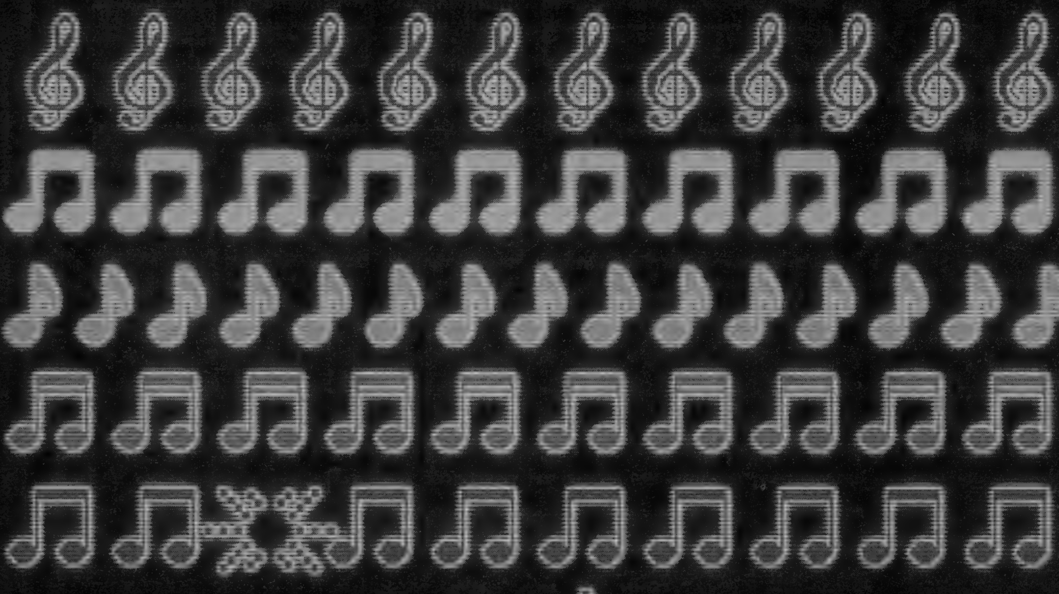
本書は、多くの方からのご協力を得て、発行に至りました。無茶なスケジュール設定にもかかわらず、取材に応じていただいた各メーカー、コンポーザー諸氏、寄稿及び資料を提供いただいた諸氏と、監修を快く引き受けていただいたG-trance／罰帝氏に、この場を借りて心よりお礼を申し述べたいと思います。

2002.9.11　K

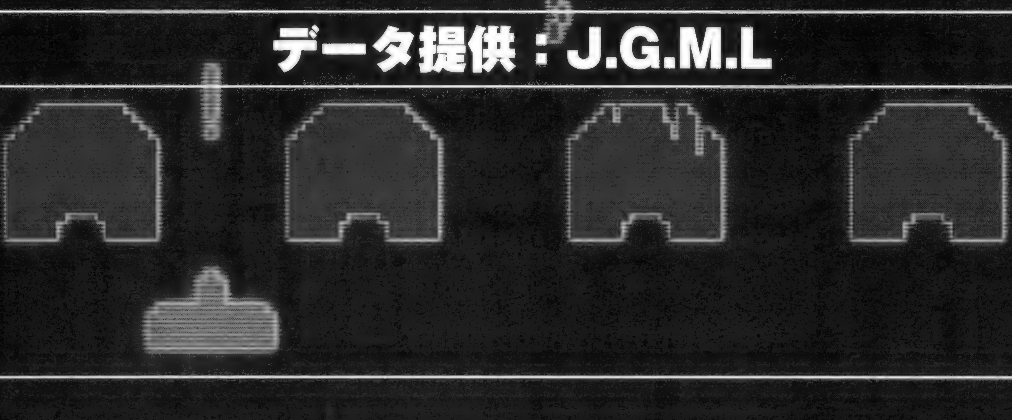
巻末付録

ゲームミュージックデータベース

—since 1984.4.25 〜 2002.8.21—



データ提供：J.G.M.L



ゲームミュージック データベース 使用上の注意

使用上の注意：
　編集ポリシーに反する項目を含め、今回は掲載を見送っているタイトルが一部存在します。
　また、データの内容や詳細に関しては、編集部並びにJ.G.M.Lでは一切お答えできませんので、予めご了承ください。

年号表記に関して：
　「月/日/年」で記載しております。

ページ内略称に関して：
　掲載スペースの都合上、一部項目に関しては略称で掲載しております。
正しくは、下記の通りです。

[メーカー名]

SCE ・・・・・・・・ ソニー・コンピュータ・エンターテイメント
SME ・・・・・・・・ ソニー・ミュージック・エンターテイメント
SPE・Vワークス・・・ SPE・ビジュアルワークス
SME・Vワークス ・・ SME・ビジュアルワークス
KME ・・・・・・・・ コナミ・ミュージックエンタテイメント
バンダイ ・・・・・・ バンダイ・ミュージックエンタテインメント
ビクター ・・・・・・ ビクターエンタテインメント
ファーストスマイル ・ ファーストスマイル・エンターテインメント
マーベラス ・・・・・ マーベラス・エンターテインメント
マリン ・・・・・・・ マリン・エンタテインメント
ワーナー ・・・・・・ ワーナーミュージックジャパン
ワンダー ・・・・・・ ワンダーエンタテイメント
徳間JC ・・・・・・・ 徳間ジャパンコミュニケーションズ
カルチュア ・・・・・ カルチュア・パブリッシャーズ
ソネットCE ・・・・・ ソネット・コンピューターエンタテインメント

1984～1988年発売分（全132タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ビデオゲーム・ミュージック	04.25.84	YLC-20003	2000	アルファレコード	ナムコ	CT（LPあり）
スーパーゼビウス	08.29.84	YLR-12002	1200	アルファレコード	ナムコ	12'EP
ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック	06.25.85	ALC-22004	2200	アルファレコード	ナムコ	CT（LPあり）
テレネット・サウンド・スペシャルバージョン SINCE 1985	08.01.85	TSR-1001	—	インディーズ	テレネット	MSX版「エグザイル」特典
ビデオゲーム・グラフィティ	03.21.86	VDR-1165	3008	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
マリオの大冒険 AYA＆なかよし応援団	03.30.86	7G0083	700	ポニーキャニオン	任天堂	EP
スーパーマリオブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック	03.31.86	10FC-2046	1000	ファンハウス	任天堂	CT（EPあり）
THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC	04.25.86	32XA-66	3200	アルファレコード	ナムコ	
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス（ファミコン版）	05.21.86	KHY-1010	937	アポロン	コナミ	CT
スーパーマリオブラザーズ—マリオシンドローム—	05.21.86	K13H-864	1300	キングレコード	任天堂	CT（12'シングルあり）
ファミコン・ミュージック	05.25.86	28XA-69	2800	アルファレコード	任天堂	CT、LPあり
スーパーマリオブラザーズ噂のモモコ姫/S・M・B	05.25.86	7JAS-69	700	徳間ジャパン	任天堂	EP
スーパーマリオ・シンドローム	05.25.86	25J-2054	2500	徳間ジャパン	任天堂	CT（LPあり）
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1	06.25.86	28XA-85	2800	アルファレコード	コナミ	CT、LPあり
謎の村雨城/ゼルダの伝説	07.23.86	10FC-8001	1000	ファンハウス	任天堂	CT（EPあり）
ハドソン・ゲーム・ミュージック	07.25.86	28XA-87	2800	アルファレコード	ハドソン	CT、LPあり
ミラクルロピット～2100年の大冒険	08.21.86	K22G-7353	2200	キングレコード	キングレコード	CT、12'シングルあり
ゼルダの伝説/謎の村雨城	08.21.86	K13H-875	1300	キングレコード	任天堂	CT（12'シングルあり）
SOUND MARIO BROS.16Bit SCROLLES	08.21.86	25J-3054	2500	徳間ジャパン	任天堂	CT
カプコン・ゲーム・ミュージック	08.25.86	28XA-94	2800	アルファレコード	カプコン	CT、LPあり
マイティボンジャック/ソロモンの鍵	09.05.86	K13H-876	1300	キングレコード	テクモ	CT（12'シングルあり）
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2	09.10.86	28XA-86	2800	アルファレコード	コナミ	CT、LPあり
高橋名人の冒険島	09.20.86	10FC-8001	937	ファンハウス	ハドソン	CT（EPあり）
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード	09.21.86	VDR-1285	3008	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
テクモ・ゲーム・ミュージック	09.25.86	28XA-95	2800	アルファレコード	テクモ	CT、LPあり
組曲ドラゴンクエスト	10.05.86	BY30-5121	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
Bugってハニー「愛はメリーゴーランド」	10.22.86	10FC-8002	937	ファンハウス	ハドソン	CT（EPあり）
銀河伝承	11.05.86	VDR-1305	3008	ビクター音楽産業	イマジニア	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（アーケード版）	12.16.86	BY12-5019	1123	アポロン	コナミ	CDシングル（CTあり）
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1	12.21.86	28XA-107	2800	アルファレコード	セガ	CT、LPあり
ザナドゥ/歌アンセム	12.21.86	K07S-7085	700	キングレコード	日本ファルコム	6'LP、12'LPもあり
サイコ・ソルジャー ミュージックカセット	01.01.87	001-PS	—	インディーズ	SNK	FC版「アテナ」同梱
MSX—U グラディウス2 F1スピリット ゲームミュージック	01.01.87		1800	インディーズ	コナミ	書籍付属CT
機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE / ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲	01.01.87	K15H-965	1500	キングレコード	バンダイ	CT（12'シングルあり）
タイトー・ゲーム・ミュージック	01.25.87	28XA-110	2800	アルファレコード	タイトー	CT、LPあり
ドラゴンクエストの世界 ドラゴンクエストII～悪霊の神々	02.05.87	BY30-5136	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
SNK・ゲーム・ミュージック	02.25.87	28XA-120	2800	アルファレコード	SNK	CT、LPあり
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2	02.25.87	28XA-108	2800	アルファレコード	セガ	CT、LPあり
パルテナの鏡/メトロイド	02.25.87	10FC-2079	1000	ファンハウス	任天堂	CT（EPあり）
ディーヴァ	03.03.87	CA30-1399	3000	東芝EMI	T＆E SOFT	CT、LPあり
熱血硬派くにおくんサウンド・ストーリー	03.05.87	KHY-1013	937	アポロン	テクノスジャパン	CT
コナミック・ゲーム・フリークス	03.25.87	28XA-135	2800	アルファレコード	コナミ	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス（アーケード版）	05.05.87	BY12-5021	1123	アポロン	コナミ	CDシングル（CTあり）
パソコン・ミュージック JESUS・2 ガンダーラ・ウイングマン	06.21.87	BY30-5169	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり

1984～1988年発売分（全132タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ダライアス/ZUNTATA～タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2	06.25.87	28XA-166	2800	アルファレコード	タイトー	CT、LPあり
サイコソルジャー	06.30.87	10TH-114	1000	テイチク	SNK	CT
オール・オーバー・ザナドゥ	07.05.87	BY30-5170	2812	アポロン	日本ファルコム	CT、LPあり
コンピュータ・ゲーム「Ultima～恐怖のエクソダス～」音楽編 ULTIMA MIX	07.21.87	D32G0063	3200	キャノンレコード	ポニーキャニオン	CT、LPあり
はっちゃき先生の東京ゲーム/友だちよ	07.22.87	10FC-8003	1000	ファンハウス	ハドソン	CT（EPあり）
ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1	07.25.87	28XA-170	2800	アルファレコード	ナムコ	CT、LPあり
サウンド・アドベンチャー 北海道連続殺人事件オホーツクに消ゆ	08.05.87	BY30-5171	2812	アポロン	アスキー	CT、LPあり
マーチ・ドラゴンクエスト	08.21.87	KHY-1019	700	アポロン	エニックス	CT（EPあり）
オリジナル・サウンド・オブ・WEC ル・マン24	08.21.87	BY12-5027	1123	アポロン	コナミ	CDシングル（CTあり）
ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2	08.25.87	28XA-171	2800	アルファレコード	ナムコ	CT、LPあり
グレートキャラバン'87	09.05.87	10FC-8004	1000	ファンハウス	ハドソン	CT（EPあり）
オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ	09.21.87	KHY-1020	937	アポロン	日本ファルコム	CT
エキスポの万国大戦略/EXPO	09.25.87	28XA-175	2800	アルファレコード		CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2（MSX版）	10.05.87	BY12-5022	1123	アポロン	コナミ	CDシングル（CTあり）
アフターバーナー～セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3	10.10.87	28XA-109	2800	アルファレコード	セガ	CT、LPあり
ドラゴンクエスト・イン・コンサート	10.21.87	BY30-5173	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.2	10.21.87	VDR-5222	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
エニックス・ゲーム・ミュージック	10.25.87	28XA-178	2800	アルファレコード	エニックス	CT、LPあり
ミュージック・フロム・イース	11.05.87	K30X-7701	2812	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
ファルコム・ゲーム・ミュージック	11.10.87	28XA-179	2800	アルファレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス＆沙羅曼蛇 ーバトル・ミュージック・コレクションー	11.21.87	BY30-5180	2812	アポロン	コナミ	CT、LPあり
サウンド・ファンタジー・ロマンシア	11.21.87	BY30-5176	2812	アポロン	日本ファルコム	CT、LPあり
ファミコン・ミュージックVOL.2	11.28.87	28XA-197	2800	アルファレコード	任天堂	CT、LPあり
GMOクリスマス・ソング	11.28.87	28XA-180	2800	アルファレコード		CT、LPあり
ウィ・ラブ・ウィザードリィ	12.05.87	BY30-5179	2812	アポロン	アスキー	CT、LPあり
セガ体感ゲーム・スペシャル	12.21.87	28XA-198	2800	アルファレコード	セガ	CTあり
T＆E SOFT 創立5周年記念 ゲームミュージックライブラリー	01.01.88	CM-0002	—	インディーズ	T＆E SOFT	各機種「ハイドライド3」他に同梱
R—TYPE～アイレム・ゲーム・ミュージック	01.25.88	28XA-199	2800	アルファレコード	アイレム	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・双截龍	02.21.88	BY12-5028	1123	アポロン	テクノスジャパン	CDシングル
オリジナルビデオアニメ・沙羅曼蛇	02.21.88	K32X-7108	3200	キングレコード	コナミ	CT、LPあり
オリジナル・サウンドトラック・ザナドゥ ～ドラゴンスレイヤー伝説～	02.21.88	K32X-7107	3200	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
交響組曲ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	03.07.88	BY30-5181	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
A—JAX～コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4	03.10.88	28XA-201	2800	アルファレコード	コナミ	CT、LPあり
ミュージック・フロム・SUPER魂斗羅＆A—JAX	03.21.88	K30X-7702	2812	キングレコード	コナミ	CT、LPあり
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2	03.25.88	28XA-203	2800	アルファレコード	カプコン	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク	03.30.88	B12-5029	1123	アポロン	コアランド	CDシングル
オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥVSイース（MSX版）	03.30.88	KHY-1028	937	アポロン	日本ファルコム	CT
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3	04.20.88	28XA-204	2800	アルファレコード	カプコン	CT、LPあり
ミュージック・フロム・ソーサリアン	04.21.88	K30X-7703	2812	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン	04.21.88	K32X-7123	3008	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
ALL SOUNDS OF SCRCERIAN —ソーサリアン全曲集—	04.21.88	H30X-20006	2812	ポリスター	日本ファルコム	CTあり
オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード	05.05.88	BY12-5030	1123	アポロン	ゲームアーツ	CDシングル
データイースト・ゲーム・ミュージック	05.10.88	28XA-205	2800	アルファレコード	データイースト	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス（MSX版）	05.21.88	BY12-5023	1123	アポロン	コナミ	CDシングル

1984～1988年発売分（全132タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…（鴻上尚史ボーカル版）	06.21.88	BY10-0008	937	アポロン	エニックス	CDシングル
ミュージック・フロム・イースⅡ	06.21.88	K32X-7704	3008	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
ニンジャウォーリアーズ -G.S.M.TAITO 1-	06.21.88	D28B0001	2627	ポニーキャニオン	タイトー	CT、LPあり
ドラゴンクエスト・イン・プラス	07.05.88	BY30-5201	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
行進曲・ロトのテーマ	07.05.88	BY12-5001	1123	アポロン	エニックス	CDシングル
スペース・オデッセイ・グラディウスⅡ～GOFERの野望～	07.21.88	BY30-5202	2812	アポロン	コナミ	CT、LPあり
ミュージック・フロム・ハイドライド3	07.21.88	K30X-7706	3000	キングレコード	T&E SOFT	CT、LPあり
ギャラクシーフォース -G.S.M.SEGA 1-	07.21.88	D28B0002	2627	ポニーキャニオン	セガ	CT、LPあり
3Dホットラリー	07.25.88	32BTC-203	3200	徳間ジャパン	任天堂	CT、LPあり
オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（MSX版）	08.05.88	BY12-5020	1123	アポロン	コナミ	CDシングル
サウンド・ストーリー・熱血高校ドッジボール部	08.05.88	KHY-1034	937	アポロン	テクノスジャパン	CT
コナミ・ゲームミュージック・コレクション Vol.1	08.05.88	K30X-7705	2812	キングレコード	コナミ	CT、LPあり
テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.1	08.21.88	K30X-7707	3000	キングレコード	日本テレネット	CT、LPあり
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード Vol.2	08.21.88	VDR-5243	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
ゲームサウンド・ジャレコ -G.S.M.JALECO 1-	08.21.88	D28B0003	2627	ポニーキャニオン	ジャレコ	CT、LPあり
コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル	08.25.88	28XA-214	2800	アルファレコード	コナミ	CTあり
ハル・ゲーム・ミュージック	08.25.88	32JC-321	3200	徳間ジャパン	ハル研究所	CT、LPあり
TOY MUSIC/アキハバラ・エレクトリック・サーカス	09.15.88	CT32-5299	3200	東芝EMI	任天堂	CT、LPあり
ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン	09.21.88	BY30-5024	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
アンジェラス～悪魔の福音～	09.21.88	BY30-5205	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンⅡ・プラス・ソーサリアン・システムVol.1	09.21.88	K32X-7708	3080	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
ゲームサウンド・ニチブツ -G.S.M.Nichibutsu 1-	09.21.88	D28B0004	2627	ポニーキャニオン	ニチブツ	CT、LPあり
DECO HISTORY -DATA EAST - GAME MUSIC SCENE ONE	09.25.88	H25X-20008	2500	ポリスター	データイースト	CT、LPあり
ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス	10.05.88	K30X-7709	3000	キングレコード	ウルフチーム	CT、LPあり
ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート	10.21.88	BY30-5206	2812	アポロン	エニックス	CT、LPあり
ゲームサウンドSNK -G.S.M.SNK 1-	10.21.88	D28B0006	2627	ポニーキャニオン	SNK	CT、LPあり
SUPER MARIO BROS.3 -G.S.M.（FC）Nintendo 1-	10.21.88	D25B0005	2348	ポニーキャニオン	任天堂	CT、LPあり
ALL SOUNDS OF LAST ARMAGEDON —ラストハルマゲドン全曲集—	10.25.88	H30X-20010	2812	ポリスター	ブレイングレイ	CTあり
交響曲「イース」	11.05.88	K32X-7710	3008	キングレコード	日本ファルコム	CT、LPあり
組曲グラディウス・ファンタジア	11.21.88	BY30-5207	2812	アポロン	コナミ	CT、LPあり
究極タイガー -G.S.M.TAITO 2-	11.21.88	D28B0008	2627	ポニーキャニオン	タイトー	CTあり
THE LEGEND OF DRAGON SLAYERS —ドラゴンスレイヤー伝説—	11.25.88	H32X-20012	3200	ポリスター	日本ファルコム	CTあり
ファンタジック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3	12.05.88	BY12-5031	1123	アポロン	任天堂	CDシングル
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.3	12.16.88	VDR-5278	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
SUPER MARIO BROS.3/アキハバラ・エレクトリック・サーカス	12.16.88	CT32-5329	3200	東芝EMI	任天堂	CTあり
ビジランテ	12.21.88	15A3-2	1500	アルファレコード	アイレム	CDシングル（CTあり）
最後の忍道	12.21.88	15A3-3	1500	アルファレコード	アイレム	CDシングル（CTあり）
貝獣物語	12.21.88	H30K20136	3000	キティレコード	ナムコ	CTあり
オリジナルビデオアニメ・沙羅曼蛇～瞑想のパオラ	12.21.88	K30X-7148	3000	キングレコード	コナミ	CTあり
桃太郎電番	12.21.88	20FD-7039	1875	ファンハウス	ハドソン	CTあり
未来忍者・慶雲機忍外伝 -G.S.M.NAMCO 1-	12.21.88	D28B0009	2627	ポニーキャニオン	ナムコ	CTあり
ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ 全曲集	12.21.88	H25X-1001	2348	ポリスター	スクウェア	CTあり
J.B.ハロルド・サウンド・コレクションSCENE 1	12.21.88	H30X-20014	3000	ポリスター	リバーヒルソフト	CTあり
パワードリフト&メガドライブ -G.S.M.SEGA 2-	12.28.88	D28B0010	2627	ポニーキャニオン	セガ	CTあり

1989年発売分（全87タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
SACOMベストBGM集 VOL.1	01/01/89		2000	インディーズ	システムサコム	CT
大魔界村 -G.S.M.CAPCOM 1-	01/11/89	D28B0011	2627	ポニーキャニオン	カプコン	CTあり
イメージファイト -G.S.M.IREM 1-	01/21/89	D28B0012	2627	ポニーキャニオン	アイレム	CTあり
イメージファイト	01/25/89	15A3-4	1500	アルファレコード	アイレム	CDシングル（CTあり）
忍者龍剣伝 -G.S.M.TECMO 1-	02/01/89	D28B0013	2627	ポニーキャニオン	テクモ	CTあり
ドラゴンスピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット	02/05/89	BY30-5208	2812	アポロン	ナムコ	CTあり
ファミコンジャンプ・英雄烈伝 -G.S.M.(FC) BANDAI 1-	02/21/89	D25B0007	2348	ポニーキャニオン	バンダイ	
組曲ウィザードリィⅡ ～リルミガンの遺産	03/05/89	BY30-5209	2812	アポロン	アスキー	CTあり
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.4	03/08/89	VDR-5282	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CT、LPあり
ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンⅢ 戦国ソーサリアンvsピラミッド・ソーサリアン	03/21/89	K30X-7711	3000	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
サイバリオン -G.S.M.TAITO 3-	03/21/89	D28B0014	2627	ポニーキャニオン	タイトー	CTあり
ザ・スキーム/古代祐三	04/10/89	25A2-8	2627	アルファレコード	ボーステック	CTあり
ミュージック・フロム・ジーザス ～恐怖のバイオ・モンスター	04/21/89	276A-7701	2843	キングレコード	エニックス	CTあり
ミュージック・フロム・スタートレーダー	04/21/89	276A-7702	2843	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
アレンジ・サウンド・フロム・ロードス島戦記	04/21/89	VDR-28071	2627	ビクター音楽産業	ビクター音楽産業	CT、LPあり
サイオブレード＆レイドック2 ～T＆Eゲーム・ミュージック SCENE1	04/25/89	H28X-10002	2884	ポリスター	T＆E SOFT	CTあり
トゥインイーグル＆スーパーリアル麻雀PⅢ ～セタ・ゲーム・ミュージック SCENE 1	04/25/89	H24X-10001	2472	ポリスター	セタ	CTあり
信長の野望・戦国群雄伝	04/25/89	H29E-20001	2987	光栄	光栄	CTあり
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	04/25/89	H29E-20002	2987	光栄	光栄	CTあり
水滸伝・天命の誓い	04/25/89	H29E-20003	2987	光栄	光栄	CTあり
illusion～テクノソフト・ゲームミュージック・コレクションVol.1	05/01/89	TCS-0001	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
スーパーマリオブラザーズ1.2.3 HOP！STEP！JUMP！	05/01/89	CA-3393	3008	日本コロムビア	任天堂	CTあり
サンダークロス	05/21/89	276A-7703	2843	キングレコード	コナミ	CTあり
がんばれゴエモン2	05/21/89	140A-7704	1442	キングレコード	コナミ	CTあり
ゴーファーの野望 エピソード2	05/21/89	140A-7705	1442	キングレコード	コナミ	CTあり
F1スピリット＋F1スピリット・3Dスペシャル	05/21/89	140A-7706	1442	キングレコード	コナミ	CTあり
ストライダー飛竜 -G.S.M.CAPCOM 2-	05/21/89	D25B1001	2627	ポニーキャニオン	カプコン	CTあり
サバッシュ全曲集	05/25/89	H28X-10004	2884	ポリスター	ポプコムソフト	CTあり
サーク全曲集	05/25/89	H24X-10003	2472	ポリスター	マイクロキャビン	CTあり
くにおくん・サウンドコレクション ～ダウンタウン熱血物語，他	06/05/89	C228-5008	2348	アポロン	テクノスジャパン	
サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語	06/05/89	C109-5001	1123	アポロン	テクノスジャパン	CDシングル（CTあり）
レベルUP！ときめいて ～チャイルズクエスト～	06/07/89	VDRS-1143	937	ビクター音楽産業	ナムコ	CDシングル（CTあり）
ゲームサウンド・DECO -G.S.M.DATAEAST 1-	06/21/89	D25B1002	2627	ポニーキャニオン	データイースト	CTあり
TATSUJIN～東亜プラン・ゲーム・ミュージック SCENE　ONE	06/25/89	H24X-10005	2472	ポリスター	東亜プラン	CTあり
維新の嵐	06/25/89	H29E-20004	2987	光栄	光栄	CTあり
交響曲ソーサリアン	07/05/89	276A-7707	2843	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.0	07/21/89	276A-7708	2843	キングレコード	コナミ	CTあり
コナミ・ファミコン・メモリアル・ベストVol.1	07/21/89	140A-7709	1442	キングレコード	コナミ	CTあり
ウイニングラン -G.S.M.NAMCO 2-	07/21/89	D24B1003	2500	ポニーキャニオン	ナムコ	CTあり
交響組曲ファイナルファンタジー	07/25/89	H28X-10007	2884	ポリスター	スクウェア	CTあり
スターコマンド～暗闇の侵略者	08/05/89	C273-5001	2812	アポロン	ヒューリンクス	CTあり
サラウンド・シアター・ソーサリアン ～暗黒の魔道士編	08/21/89	150A-7711	1545	キングレコード	日本ファルコム	CTあり

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ブラス・ミックス・バージョン・フロム・ イース・イースII・ソーサリアン・スタートレイダー	08/21/89	150A-7712	1545	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
ザ・ボーカル・フロム・イース	08/21/89	150A-7710	1545	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
MOTHER	08/21/89	32DH-5285	3008	ソニーレコード	任天堂	CTあり
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.5	08/21/89	VDR-5300	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CTあり
夢幻戦士ヴァリスII/遊音人	08/23/89	CT28-5530	2575	東芝EMI	RIOT	CTあり
信長の野望・全国版/三国志	08/25/89	H29E-20005	2987	光栄	光栄	CTあり
スーパーマリオランド/マリオ・フリークス・ オーケストラ	09/01/89	CA-3838	2627	日本コロムビア	任天堂	CTあり
スナッチャー	09/21/89	276A-7713	2843	キングレコード	コナミ	CTあり
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.1 「ワルキューレの伝説」	09/21/89	VDR-14001	1400	ビクター音楽産業	ナムコ	CTあり
原始島	09/21/89	PCCB-00002	1500	ポニーキャニオン	SNK	
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	09/21/89	PCCB-00004	1500	ポニーキャニオン	アイレム	
マルサの女	09/21/89	PCCB-00005	1500	ポニーキャニオン	カプコン	
天聖龍(セイントドラゴン)	09/21/89	PCCB-00003	1500	ポニーキャニオン	ジャレコ	
ゼロウイング	09/21/89	PCCB-00001	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
BURAI〜PROTOTYPE	09/25/89	H30X-10008	3100	ポリスター	リバーヒルソフト	CTあり
提督の決断	09/25/89	H29E-20006	2987	光栄	光栄	CTあり
ビデオゲーム・グラフィティ Vol.6	10/04/89	VDR-5301	2812	ビクター音楽産業	ナムコ	CTあり
ミュージック・フロム・イースIII〜 ワンダラーズ・フロム・イース	10/21/89	276A-7715	2843	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
ワンダラーズ・フロム・イース〜スーパー・ アレンジ・バージョン	10/21/89	276A-7716	2843	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
ドラゴンブリード	10/21/89	PCCB-00006	1500	ポニーキャニオン	アイレム	
スーパーソニックチーム -G.S.M.SEGA 3-	10/21/89	PCCB-00009	2500	ポニーキャニオン	セガ	CTあり
ドンドコドン	10/21/89	PCCB-00008	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
鮫!鮫!鮫!	10/21/89	PCCB-00007	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
光栄オリジナルBGM集Vol.1 歴史三部作+グレードアップ・バージョン	10/25/89	H27E-20007	2781	光栄	光栄	CTあり
PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス	11/05/89	APCG-4001	2600	アポロン	NECアベニュー	CTあり
ナムコ・ベストヒット・パレード!	11/21/89	VDRY-25023	2500	ビクター音楽産業	ナムコ	CTあり
テトリミックス	11/21/89	PCCB-00011	1500	ポニーキャニオン	セガ	
クラックダウン/ゲイングランド	11/21/89	PCCB-00012	1500	ポニーキャニオン	セガ	
ダライアスII -G.S.M.TAITO 4-	11/21/89	PCCB-00010	3200	ポニーキャニオン	タイトー	CTあり
ダートフォックス	11/21/89	PCCB-00013	1500	ポニーキャニオン	ナムコ	
BURAI全曲集	11/25/89	H24X-10010	2472	ポリスター	リバーヒルソフト	CTあり
光栄オリジナルBGM集Vol.2信長の野望・ 戦国群雄伝+水滸伝・天命の誓い	11/25/89	H27E-20008	2781	光栄	光栄	CTあり
D.S.1ST ANNIVERSARY CD	12/01/89	CP-0001	—	インディーズ	コンパイル	「DS#8」同梱
テレネット・セレクション	12/13/89	TOCT-5617	2530	東芝EMI	RIOT	CTあり
マイシュガーベイビー	12/13/89	TODT-2458	930	東芝EMI	RIOT	CDシングル
アークスII	12/13/89	TOCT-5616	2530	東芝EMI	ウルフチーム	CTあり
スウィートホーム	12/15/89	PCCB-00016	1500	ポニーキャニオン	カプコン	
プラスアルファ	12/15/89	PCCB-00015	1500	ポニーキャニオン	ジャレコ	
メガセレクション -G.S.M.SEGA-	12/15/89	PCCB-00014	2500	ポニーキャニオン	セガ	CTあり
三国志II	12/15/89	H29E-20009	2900	光栄	光栄	CTあり
ザ・スーパー忍&ワークス/古代祐三	12/21/89	25A2-53	2627	アルファレコード	セガ・電波新聞社	CTあり
こなみ・すぺしゃる・みゅ〜じっく千両箱	12/21/89	220A-7721~3	6798	キングレコード	コナミ	限定版
ファルコム・スペシャルBOX'90	12/21/89	169A-7717~20	6963	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル、限定版
ファイヤープロレスリング・コンビネーションタッグ	12/21/89	CA-4377	2600	日本コロムビア	ヒューマン	CTあり
F1トリプルバトル	12/21/89	CA-4378	2600	日本コロムビア	ヒューマン	CTあり

1990年発売分（全135タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ファルコム・サウンド・カタログ'90 SUMMER	01/01/90	8DCH-90062	—	キングレコード	日本ファルコム	非売品
ファミコン・グラフィティ任天堂カートリッジ編	01/01/90	CA-4473	2600	日本コロムビア	任天堂	CTあり
ファミコン・グラフィティ任天堂ディスクカード編	01/01/90	CA-4474	2600	日本コロムビア	任天堂	CTあり
忍者くん阿修羅の章	01/21/90	PCCB-00019	1500	ポニーキャニオン	UPL	
R—TYPE Ⅱ -G.S.M.IREM 2-	01/21/90	PCCB-00017	2500	ポニーキャニオン	アイレム	CTあり
エリア88	01/21/90	PCCB-00018	1500	ポニーキャニオン	カプコン	
逐電屋藤兵衛～秘録・首切り館/STAND	01/21/90	CA-4359	2600	日本コロムビア	ナグザット	CTあり
キサナ&イルミナ	01/25/90	PSCX-1019	2400	ポリスター	フェアリーテール	
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.2「Excursion」	02/01/90	TCS-0002	2300	インディーズ	テクノソフト	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.2「バーニングフォース」	02/07/90	VICL-15001	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	CTあり
グラディウスⅢ	02/21/90	KICA-1001	3000	キングレコード	コナミ	CTあり
FUSION	02/21/90	KIDA-5001	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
SYMPHONY	02/21/90	KIDA-5002	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
VOCAL	02/21/90	KIDA-5003	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
PLUS MIX	02/21/90	KIDA-5004	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
DISCO	02/21/90	KIDA-5005	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
SURROUND THEATER Ys	02/21/90	KIDA-5006	1200	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
テトリス	02/21/90	PLCE-901	2600	プラッツ	B.P.S.	
ヘラクレスの栄光Ⅱ ～タイタンの滅亡～	02/21/90	PCCB-00021	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
アームドF/クレイジークライマー2	02/21/90	PCCB-00020	1500	ポニーキャニオン	ニチブツ	
ルーンワース全曲集	02/25/90	PSCX-1003	2472	ポリスター	T&E SOFT	CTあり
ガデュリン外伝「生命の泉」	02/25/90	PSCX-1002	2472	ポリスター	セタ	CTあり
組曲・遊遊記	03/01/90	CA-4634	2600	日本コロムビア	任天堂	CTあり
双截龍Ⅱ	03/10/90	MECG-28001	2800	メルダック	テクノスジャパン	CTあり
V'BALL	03/10/90	MECG-28002	2800	メルダック	テクノスジャパン	CTあり
悪魔城ドラキュラ・ファミコンベスト	03/21/90	KICA-1005	2800	キングレコード	コナミ	CTあり
YsⅢ J.D.K.SPECIAL	03/21/90	KICA-1002	2800	キングレコード	日本ファルコム	CTあり
GAME MUSIC BEST OF YEAR 1989	03/21/90	PCCB-00022	2500	ポニーキャニオン	各社	CTあり
ゲームボーイミュージック -G.S.M.Nintendo 2-	03/21/90	PCCB-00023	2500	ポニーキャニオン	任天堂	CTあり
斬～陽炎の時代	03/21/90	TOCT-5654	2530	東芝EMI	ウルフチーム	CTあり
交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～	03/31/90	APCG-9001	3500	アポロン	エニックス	CT、LPあり
ウルトラマン・シリーズ	04/01/90	POCH-2001	2534	ポリドール	バンダイ	CTあり
サイバークロス	04/01/90	POCH-2002	2534	ポリドール	フェイス	CTあり
武田信玄	04/01/90	CA-4706	2600	日本コロムビア	HOT—B	CTあり
スペースマンボウ	04/05/90	KICA-1006	1500	キングレコード	コナミ	
コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVol.2	04/05/90	KICA-1007	1500	キングレコード	コナミ	
パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー	04/05/90	KICA-1003~4	3800	キングレコード	日本ファルコム	
組曲ウィザードリィⅢ ～ダイヤモンドの騎士～	04/21/90	APCG-4003	2600	アポロン	アスキー	CTあり
魍魎戦記・摩陀羅	04/21/90	KICA-1008	1500	キングレコード	コナミ	
エア・バスター	04/21/90	PCCB-00025	1500	ポニーキャニオン	カネコ	
S.C.I	04/21/90	PCCB-00024	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
忍者龍剣伝Ⅱ	04/21/90	MECG-28004	2800	メルダック	テクモ	CTあり
スーパーマリオブラザーズ・スペシャル	04/21/90	MECG-28003	2800	メルダック	任天堂	CTあり
麻雀学園・東間宗四郎登場	04/25/90	POCH-2003	2534	ポリドール	フェイス	CTあり
光栄オリジナルBGM集Vol.3三国志Ⅱ/維新の嵐	04/25/90	KECH-1001	2700	光栄	光栄	
武田信玄2	04/25/90	TKCA-30068	2500	徳間ジャパン	HOT—B	
サイバーコア	04/25/90	TKCA-30069	2500	徳間ジャパン	I.G.S.	
ファイナルファイト -G.S.M.CAPCOM 3-	05/21/90	PCCB-00030	3500	ポニーキャニオン	カプコン	CTあり
ロッドランド	05/21/90	PCCB-00028	1500	ポニーキャニオン	ジャレコ	
空牙	05/21/90	PCCB-00027	1500	ポニーキャニオン	データイースト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
マーベルランド	05/21/90	PCCB-00026	1500	ポニーキャニオン	ナムコ	
ファイアーエムブレム -G.S.M.Nintendo 3-	05/21/90	PCCB-00029	2500	ポニーキャニオン	任天堂	CTあり
ゲームボーイ・グラフィティ	05/21/90	COCA-6327	2600	日本コロムビア	任天堂	CTあり
ファイナルファンタジーⅢ ～悠久の風伝説	05/25/90	PSCX-1005	2800	ポリスター	スクウェア	CTあり
大航海時代	05/25/90	KECH-1002	3000	光栄	光栄	
交響詩グラディウスⅢ	06/05/90	KICA-1010	3000	キングレコード	コナミ	CTあり
レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト	06/21/90	APCG-4002	2600	アポロン	工画堂スタジオ	CTあり
NEO・GEOサウンドパワー -G.S.M.SNK 2-	06/21/90	PCCB-00031	2500	ポニーキャニオン	SNK	CTあり
レッドアリーマー 魔界村外伝	06/21/90	PCCB-00034	1500	ポニーキャニオン	カプコン	
アフターバーナー	06/21/90	PCCB-00032	1500	ポニーキャニオン	セガ	
フラッシュポイント/ブロクシード	06/21/90	PCCB-00033	1500	ポニーキャニオン	セガ	
システムソフト・スーパーシュミレーション・サウンド大戦略/天下統一	06/21/90	MECG-28006	2800	メルダック	システムソフト	CTあり
熱血高校ドッジボール部～サッカー編	06/21/90	MECG-28005	2800	メルダック	テクノスジャパン	CTあり
ザ・ベスト・オブ・光栄Vol.1	06/25/90	KECH-1003	3000	光栄	光栄	
シンドバット地底の大魔宮	06/25/90	TKCA-30096	2500	徳間ジャパン	I.G.S.	CTあり
デビルクラッシュ/エイリアンクラッシュ	06/25/90	TKCA-30097	2500	徳間ジャパン	ナグザット	CTあり
TOY MUSIC 2"ファイアーエムブレム"/アキハバラ・エレクトリック・サーカス	06/27/90	TOCT-5711	3000	東芝EMI	任天堂	CTあり
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.3	07/01/90	TCS-0003	2300	インディーズ	テクノソフト	通販販売
ウルトラマン倶楽部Ⅱ ～帰ってきたウルトラマン倶楽部	07/05/90	POCH-2009	2500	ポリドール	バンダイ	CTあり
38万キロの虚空	07/11/90	TOCT-5725	2530	東芝EMI	システムサコム	CTあり
ジェノサイド	07/11/90	TOCT-5724	2530	東芝EMI	ズーム	CTあり
スーパースターソルジャー 組曲＆オリジナル・サウンド・トラック	07/20/90	FHCF-1072	1800	ファンハウス	ハドソン	
パロディウスだ！	07/21/90	KICA-1011	2800	キングレコード	コナミ	CTあり
リリア	07/21/90	KICS-35	1800	キングレコード	日本ファルコム	
ビーストバスターズ	07/21/90	PCCB-00036	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ハイパードライブ -G.S.M.SEGA 4-	07/21/90	PCCB-00035	3200	ポニーキャニオン	セガ	CTあり
ランペルール	07/25/90	KECH-1004	3000	光栄	光栄	
46億年物語	08/01/90	PLCE-902	2800	プラッツ	エニックス	
パーフェクト・コレクション・イース	08/05/90	KICA-1012~3	3800	キングレコード	日本ファルコム	
ドラゴンクエスト・オン・ピアノVOL.Ⅰ	08/10/90	APCG-4004	2800	アポロン	エニックス	CTあり
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.2	08/21/90	KICA-1016	2800	キングレコード	コナミ	
オメガファイター/アトミックロボキッド	08/21/90	PCCB-00038	1500	ポニーキャニオン	UPL	
タイトーDJステーション	08/21/90	PCCB-00037	2500	ポニーキャニオン	タイトー	初回特典ドラマCDあり
クルードバスター/ミッドナイト・レジスタンス	08/21/90	PCCB-00039	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
インセクターX	08/21/90	COCA-6648	2600	日本コロムビア	HOT－B	CTあり
パーフェクト・コレクション・イースⅡ	09/05/90	KICA-1014~5	3800	キングレコード	日本ファルコム	
THIS IS NAMCO！	09/21/90	APCG-4006	2600	アポロン	ナムコ	CTあり
魔導物語・音楽館！	09/21/90	COS-9001	2000	インディーズ	コンパイル	CT（DATあり）
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.3「ファイネストアワー」	09/21/90	VICL-15004	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	
ハットリス	09/21/90	PLCE-903	2600	プラッツ	B.P.S.	
マイト＆マジック	09/21/90	PLCE-904	2600	プラッツ	学研	
タスクフォースハリアー	09/21/90	PCCB-00041	1500	ポニーキャニオン	UPL	
ファイナルラップ2	09/21/90	PCCB-00040	2500	ポニーキャニオン	ナムコ	CTあり
四天明王	09/21/90	COCA-6840	2600	日本コロムビア	シグマ	CTあり
ファミクルパロディック2	09/21/90	COCA-6839	2600	日本コロムビア	ビッツー	CTあり
ファイアーエムブレム～キャラクターテーマ集～	09/21/90	COCA-6675	2600	日本コロムビア	任天堂	CTあり
光栄オリジナルBGM集Vol.4大航海時代＋グレードアップ・ヴァージョン	09/25/90	KECH-1005	2700	光栄	光栄	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Crimal's Night mugic from CYBER CITY OEDO 808	10/05/90		2800	スターチャイルド	メサイヤ	
ドラゴンクエスト・イン・ブラスII 〜ドラゴンクエストIV 導かれし者たち〜	10/21/90	APCG-4007	2800	アポロン	エニックス	CTあり
マーチ・ドラゴンクエストIV	10/21/90	APDG-4001	930	アポロン	エニックス	CDシングル
パーフェクト・セレクション・スナッチャー& SDスナッチャー	10/21/90	KICA-1017	2800	キングレコード	コナミ	CTあり
キャメルトライ/カダッシュ	10/21/90	PCCB-00043	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
アウトゾーン/スノーブラザーズ	10/21/90	PCCB-00044	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
バスティール	10/21/90	COCA-6898	2600	日本コロムビア	ヒューマン	CTあり
ドラゴンナイト〜水の宝王篇〜	10/25/90	PSCX-1013	2400	ポリスター	エルフ	
キー・オブ・ザ・シティ	10/25/90	KECH-1006	3000	光栄	光栄	
てけてけ!アスミッくんワールド	10/25/90	TKCA-30155	2000	徳間ジャパン	アスミック	CTあり
CDテクノポリス・パソコンゲームミュージック大全集	10/25/90	TKCA-30156	2000	徳間ジャパン	各社	CTあり
オリジナルCMソング大集合Vol.1	10/25/90	TKCA-30152	2600	徳間ジャパン	任天堂	同社CM曲収録
S.S.T.BAND LIVE!	10/31/90	PCCB-00042	2500	ポニーキャニオン	セガ	
はにい^2〜Sky & Road〜	11/01/90	POCH-2020	2500	ポリドール	フェイス	
プレプリマ	11/05/90	KICA-1018	3000	キングレコード	日本ファルコム	
矩形波倶楽部	11/21/90	KICA-1020	3000	キングレコード	コナミ	
ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット	11/21/90	PCCB-00046	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ZUNTATA LIVE -G.S.M.TAITO-	11/21/90	PCCB-00045	2500	ポニーキャニオン	タイトー	
信長の野望・武将風雲録	11/25/90	KECH-1007	3000	光栄	光栄	
スーパーツインDXゲームミュージック・ グラフィティ任天堂大全集	12/01/90	COCA-6969~70	3500	日本コロムビア	任天堂	CA-4473、CA-4474、 COCA-6327カップリング
クレリア	12/05/90	KICS-57	3000	キングレコード	日本ファルコム	
雷電伝説	12/05/90	PCCB-00047	1500	ポニーキャニオン	セイブ開発	
FZ戦記アクシス	12/05/90	TOCT-5931	2500	東芝EMI	ウルフチーム	CTあり
大戦略III'90/インペリアルフォース/遊撃王II	12/05/90	TOCT-5932	2500	東芝EMI	システムソフト	CTあり
グラナダ	12/12/90	TOCT-5933	2500	東芝EMI	ウルフチーム	CTあり
ラグーン	12/12/90	TOCT-5934	2500	東芝EMI	ズーム	CTあり
宇宙戦艦ゴモラ	12/15/90	PCCB-00050	1500	ポニーキャニオン	UPL	
パウンド・フォー・パウンド/剣豪	12/15/90	PCCB-00049	1500	ポニーキャニオン	アイレム	
ダークシール	12/15/90	PCCB-00048	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
ドラゴンクエストIV・オン・エレクトーン	12/16/90	APCG-4008	2800	アポロン	エニックス	CTあり
ぎゅわんぶらあ自己中心派スペシャルボックス	12/16/90	VICL-5047	2500	ビクター音楽産業	ゲームアーツ	
こなみ・すぺしゃる・みゅ〜じっく千両箱・ 平成三年版	12/21/90	KICA-9005~8	6800	キングレコード	コナミ	限定版
ファルコム・スペシャルBOX'91	12/21/90	KICA-9001~4	6800	キングレコード	日本ファルコム	限定版
アルシス・ベスト・セレクション	12/21/90	PSCX-1016	2400	ポリスター	アルシスソフト	
不思議の夢のアリス	12/21/90	POCH-2021	2500	ポリドール	フェイス	
ドラゴンテイル	12/21/90	COCA-7049	2600	日本コロムビア	アイマックス	CTあり
ボンバーマン名曲集&オリジナル・サウンド・トラック	12/24/90	FHCF-1104	1800	ファンハウス	ハドソン	
みつばち学園・オリジナル・サウンド・トラック	12/24/90	FHCF-1105	1800	ファンハウス	ハドソン	

1991年発売分（全132タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Falcom J.D.K.BAND 1	01/01/91	KICA-1019	3000	キングレコード	日本ファルコム	
¥ENレーベル ツインベスト	01/01/91	ALCA-208~9	4400	東芝EMI	ナムコ	SUPER XEVIOUS収録
アートディンク・ゲームミュージック全曲集	01/21/91	TECD-28088	2800	テイチク	アートディンク	
アマランス	01/21/91	TECD-28087	2800	テイチク	風雅システム	
サウンド・ワールド・オブ・ポピュラス -G.S.M. IMAGINEER 1-	01/21/91	PCCB-00053	2500	ポニーキャニオン	イマジニア	
スペースガン/ミズバク大冒険	01/21/91	PCCB-00052	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
マージャン・サウンド・グラフティ -G.S.M.NICHIBUTSU 2-	01/21/91	PCCB-00051	2500	ポニーキャニオン	ニチブツ	
アクトレイザー/古代祐三	01/25/91	ALCA-105	2000	アルファレコード	エニックス	
Discstation original CD＃2	02/01/91		—	インディーズ	コンパイル	「DS#22」同梱
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.4「ELEMENTAL MASTER」	02/01/91	TCS-0004	2300	インディーズ	テクノソフト	
交響組曲「ドラゴンクエストⅣ」	02/06/91	PCDG-00118	2800	ポニーキャニオン	エニックス	
コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.3	02/21/91	KICA-1023	1500	キングレコード	コナミ	
ダンジョンマスター～迷宮の戦士たち～	02/21/91	VICL-5053	2500	ビクター音楽産業	ビクター音楽産業	
シャドウブレイン	02/21/91	PCCB-00054	2500	ポニーキャニオン	ポニーキャニオン	
サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1990	02/21/91	PCCB-00055	4500	ポニーキャニオン	各社	
スーパーマリオワールド	02/25/91	WPCL-233~4	3800	ワーナー	任天堂	CTあり
いただきストリート・サウンドマップ	03/05/91	APCG-4010	2600	アポロン	エニックス	
MA・DA・RA	03/05/91	KICA-1024~25	3300	キングレコード	コナミ	
Windy Road（虹のシルクロード）	03/06/91	VICL-5052	2500	ビクター音楽産業	ビクター音楽産業	
パーフェクト・コレクション・イースⅢ	03/15/91	KICA-1021~2	3800	キングレコード	日本ファルコム	
LOOM	03/15/91	MECG-30001	3000	メルダック	富士通/ビクター	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.4「ドラゴンセイバー」	03/21/91	VICL-40014~5	3000	ビクター音楽産業	ナムコ	
ストリートファイターⅡ -G.S.M.CAPCOM 4-	03/21/91	PCCB-00056	3500	ポニーキャニオン	カプコン	
E.D.F	03/21/91	PCCB-00058	1500	ポニーキャニオン	ジャレコ	
コラムス/コラムスⅡ	03/21/91	PCCB-00057	1500	ポニーキャニオン	セガ	MD版、USA版収録
サークⅡ &フレイ	03/25/91	PSCX-1023	2400	ポリスター	マイクロキャビン	
KOEIサウンドウェア・スペシャルサンプラー	03/25/91	KECH-9001	1500	光栄	光栄	
ゴルビーのパイプライン大作戦	03/25/91	TKCA-30276	2500	徳間ジャパン	徳間書店IM	CTあり
ノスタルジア	04/02/91	TKR-91001	2800	インディーズ	シュールド・ウェーブ	
TESORITO	04/05/91	GES-9683	—	インディーズ	ファミリーソフト	非売品
ソリッド スネーク メタルギア2	04/05/91	KICA-7501	1500	キングレコード	コナミ	
夢幻戦士ヴァリスⅢ	04/12/91	TONS-1001	2800	東芝EMI	RIOT	CDグラフィクス
チェイスH.Q/S.C.I.	04/12/91	TOCT-6113	2500	東芝EMI	タイトー	
改造町人シュビビンマン1+2	04/12/91	TOCT-6114	2500	東芝EMI	メサイヤ	
ミスティ・ブルー/古代祐三	04/21/91	ALCA-123	2000	アルファレコード	エニックス	
フォーミュラ -G.S.M.SEGA 5-	04/21/91	PCCB-00059	3200	ポニーキャニオン	セガ	
ルナーク/ガンフロンティア	04/21/91	PCCB-00060	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
エドワードランディ/スーパーバーガータイム	04/21/91	PCCB-00061	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
ジャングルで遊ぼう！	04/21/91	PCDG-00014	800	ポニーキャニオン	ポニーキャニオン	CDシングル
BEEP！メガドライブ・ベスト・セレクション	04/25/91	PSCX-1018	2400	ポリスター	各社	
ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.7	05/01/91	VICL-8004	2800	ビクター音楽産業	ナムコ	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.3	05/05/91	KICA-7502	2800	キングレコード	コナミ	
ラグランジュポイント	05/21/91	KICA-1028	2500	キングレコード	コナミ	
イース・ドラマチック・コンサート	05/21/91	KICA-1029	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ASOⅡ	05/21/91	PCCB-00062	1500	ポニーキャニオン	SNK	
雷牙	05/21/91	PCCB-00063	1500	ポニーキャニオン	テクモ	
ルーカスフィルム・ゲームズ・サウンドトラック	05/21/91	MECG-3002	3000	メルダック	ルーカスフィルム	
ブルーアルマナック	05/25/91	TKCA-30298	2500	徳間ジャパン	講談社総研	CTあり

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
出たな!!ツインビー	06/05/91	KICA-7503	2800	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・ダイナソア	06/05/91	KICA-1030	3000	キングレコード	日本ファルコム	
サウンド・ストーリー・オブ・シャイニング&ザ・ダクネス	06/07/91	TOCT-6169	2800	東芝EMI	セガ	
ファイナルファンタジーⅣ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	06/14/91	N23D-001	2300	NTT出版	スクウェア	CTあり
ドラゴンクエスト・ジパングワールド	06/21/91	APCG-4011	2800	アポロン	エニックス	CTあり
天使たちの午後・初恋編	06/21/91	APCG-4012	2600	アポロン	ジャスト	CTあり
パーフェクト・セレクション・パロディウスだ!	06/21/91	KICA-1032	3000	キングレコード	コナミ	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.5「ローリングサンダーⅡ」	06/21/91	VICL-15005	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	
新大陸 -G.S.M.TAITO 6-	06/21/91	PCCB-00064	2500	ポニーキャニオン	タイトー	
ダブルドラゴン3/ザ・コンバットライブズ	06/21/91	PCCB-00065	1500	ポニーキャニオン	テクノスジャパン	
ジャングルウォーズ音図鑑	06/21/91	PCCG-00135	2000	ポニーキャニオン	ポニーキャニオン	CTあり
伊忍道・打倒信長	06/25/91	KECH-1014	3000	光栄	光栄	
プレプリマⅡ	07/05/91	KICA-1031	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ファイナルファンタジーⅢ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	07/15/91	N23D-002	2300	NTT出版	スクウェア	
聖剣伝説・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	07/15/91	N23D-003	2300	NTT出版	スクウェア	
ウィザードリィ外伝Ⅰ ～女王の受難～	07/21/91	APCG-4009	2600	アポロン	アスキー	CTあり
765メガミックス	07/21/91	APCG-4014	2000	アポロン	ナムコ	
パーフェクト・コレクション・ソーサリアン Vol.Ⅰ	07/21/91	KICA-1033~4	3800	キングレコード	日本ファルコム	
ザッツ・アタリミュージック -G.S.M.ATARI GAMES 1-	07/21/91	PCCB-00066	2500	ポニーキャニオン	アタリゲームズ	
ファイナルソルジャー組曲&オリジナル・サウンド・トラック	07/25/91	FHCF-1140	1800	ファンハウス	ハドソン	
ゴエモン音頭	08/05/91	KIDA-1001	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
ドラゴンクエスト・オン・ピアノVOL.Ⅱ	08/10/91	APCG-4005	2800	アポロン	エニックス	CTあり
ストライクファイター	08/21/91	PCCB-00067	1500	ポニーキャニオン	セガ	
コットン	08/21/91	PCCB-00069	1500	ポニーキャニオン	セガ・サクセス	
サンダーゾーン	08/21/91	PCCB-00068	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
ロイヤルブラッド	08/25/91	KECH-1015	2900	光栄	光栄	
ファイナルファンタジーⅣ・ミニマムアルバム	09/05/91	M93D-004	930	NTT出版	スクウェア	
SDガンダム・ガチャポン戦士大集合	09/05/91	APCG-4015	2600	アポロン	バンダイ	CTあり
パーフェクト・セレクション・ドラキュラ	09/05/91	KICA-1036	3000	キングレコード	コナミ	
魍魎戦記 MA・DA・RAスペシャル	09/05/91	KICA-7504	2800	キングレコード	コナミ	
J.D.K.BAND 2 ～ダルク=ファクトの逆襲	09/05/91	KICA-1035	3000	キングレコード	日本ファルコム	
マスター・オブ・モンスターズ	09/13/91	TOCT-6268	2500	東芝EMI	東芝EMI	
交響組曲「アクトレイザー」/古代祐三	09/21/91	ALCA-182	2500	アルファレコード	エニックス	
ベアナックル/古代祐三	09/21/91	ALCA-181	2500	アルファレコード	セガ	
コブラⅡ ～オリジナル・スーパー・サウンドトラック	09/21/91	ALCA-183	2500	アルファレコード	ハドソン	
がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	09/21/91	KICA-1041	2800	キングレコード	コナミ	
パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVol.Ⅱ	09/21/91	KICA-1037~8	3800	キングレコード	日本ファルコム	
アルシャーク	09/21/91	VICL-5067	2500	ビクター音楽産業	ライトスタッフ	
キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線	09/21/91	PCCB-00072	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ザッツ・アタリミュージック Vol.Ⅱ -G.S.M.ATARI GAMES 2-	09/21/91	PCCB-00070	2500	ポニーキャニオン	アタリゲームズ	
ヴィマナ/テキーパキ	09/21/91	PCCB-00071	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
ALL SOUNDS OF ガデュリン	09/25/91	PSCX-1032	2400	ポリスター	セタ	
ALL SOUNDS OF 麻雀クエスト	09/25/91	PSCX-1033	2400	ポリスター	タイトー	
ザ・ベスト・オブ・光栄Vol.2	09/25/91	KECH-1016	2900	光栄	光栄	
茶々丸ゲーム・ミュージック	09/25/91	TKCA-30378	2300	徳間ジャパン	ヒューマン	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ラングリッサー　メサイヤオムニバス	09/25/91	TKCA-30377	2300	徳間ジャパン	メサイヤ	MD版「ジノーグ」収録
聖剣伝説『想いは調べにのせて』	09/30/91	N30D-005	3000	NTT出版	スクウェア	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.4	10/05/91	KICA-7505	2800	キングレコード	コナミ	
ドラゴンナイトII ファンタスティック・リミックス!	10/21/91	NACL-1043	2500	NECアベニュー	エルフ	
コナミ・エンディング・コレクション	10/21/91	KICA-1046~7	3600	キングレコード	コナミ	
ファルコム・ボーカル・コレクションI	10/21/91	KICA-1042~3	3800	キングレコード	日本ファルコム	
ファルコム・ボーカル・コレクションII	10/21/91	KICA-1044~5	3800	キングレコード	日本ファルコム	
ニンジャウォーリアーズ(名盤シリーズ)	10/21/91	PCCB-00074	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
ヨーロッパ戦線	10/25/91	KECH-1017	2900	光栄	光栄	
カオス・ワールド	10/25/91	TKCA-30392	2300	徳間ジャパン	ナツメ	
ファイヤープロレスリング・セカンドバウト	10/25/91	TKCA-30391	2300	徳間ジャパン	ヒューマン	
ケルティック・ムーン～ファイナルファンタジーIV・アレンジバージョン	10/28/91	N30D-006	3000	NTT出版	スクウェア	
オーケストラによるゲーム音楽コンサート～ザ・ベスト・セレクション	11/18/91	WPCL-560	2900	ワーナー	各社	
龍虎の拳	11/20/91	PCCB-00101	1500	ポニーキャニオン	SNK	
すぎやまこういち/ゲーム音楽作品	11/21/91	APCG-9002	3500	アポロン	各社	CTあり
パーフェクト・セレクション・グラディウス	11/21/91	KICA-1048	3000	キングレコード	コナミ	
パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVol.3	11/21/91	KICA-1039~40	3800	キングレコード	日本ファルコム	
クロスソード/戦国伝承	11/21/91	PCCB-00076	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ストリートファイターII・イメージアルバム -G.S.M.CAPCOM -	11/21/91	PCCB-00075	2500	ポニーキャニオン	カプコン	
Discstation "Best Of 3—years"	12/01/91		—	インディーズ	コンパイル	非売品
1992 ハドソン CD—ROM ^2 音楽全集	12/01/91	HCD-1026	—	インディーズ	ハドソン	非売品
桃太郎電蕾II・古典的名盤(ベストクラシックス)	12/01/91	FHCF-1164	3000	ファンハウス	ハドソン	
モンスターメーカー ～魔剣デスデリバーを探せ!～	12/04/91	VICL-249	3000	BMGビクター	NECアベニュー	
悪魔城ドラキュラ・ベスト2	12/05/91	KICA-7506	3300	キングレコード	コナミ	
プロヴィンシャリズム・イース	12/05/91	KICA-1051	3000	キングレコード	日本ファルコム	
マーキュリー	12/06/91	DMCD-2004	2900	インディーズ	マキシマ	同タイトル同梱
スチャダラパー/ゲームボーイズ	12/12/91	ESCB-1267	1200	EPICソニー	任天堂	
NOSTALGIA 1907 ORIGINAL SOUND TRACK Ver.2	12/14/91	TKR-91002	—	インディーズ	シュールド・ウェーブ	非売品
メガセレクションII -G.S.M.SEGA -	12/15/91	PCCB-00077	2500	ポニーキャニオン	セガ	
デス・ブレイド	12/15/91	PCCB-00078	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
ファミコンジャンプ・最強の7人	12/16/91	APCG-4018	2800	アポロン	バンダイ	CTあり
SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語	12/16/91	APCG-4019	2800	アポロン	バンダイ	CTあり
女神転生I・II	12/16/91	VICL-40029~30	3900	ビクター音楽産業	ナムコ・アトラス	
サイキック・ディテクティブ・シリーズ『ザ・ベスト』/データウエスト・サウンドユニットスペシャル	12/18/91	TOCT-6381	2500	東芝EMI	データウエスト	
ブライ「八玉の勇士伝説」	12/18/91	TOCT-6382	2500	東芝EMI	リバーヒルソフト	
Sa・Ga全曲集	12/21/91	N32D-007~8	3200	NTT出版	スクウェア	
コナミ・オールスターズ～千両箱平成4年版～	12/21/91	KICA-1053~5	6300	キングレコード	コナミ	限定版
ファルコム・スペシャルBOX'92	12/21/91	KICA-9009~11	7000	キングレコード	日本ファルコム	限定版
真・信長伝説	12/21/91	KECH-1021	2900	光栄	光栄	

1992年発売分タイトル（全118タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
レナス〜古代王国の記憶	01/01/92	PCDLZ-1033	―	インディーズ	アスミック	非売品
メタルブラック	01/21/92	PCCB-00079	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
高橋名人の大冒険島/古代祐三	01/21/92	ALCA-242	2000	アルファレコード	ハドソン	
惑星ウッドストック/ファンキーホラーバンド	01/21/92	VICL-5124	2500	ビクター音楽産業	セガ	
ゼクセクス	01/21/92	KICA-7508	2800	キングレコード	コナミ	
スーパー・ダンジョン・マスター	01/21/92	VINL-1	3000	ビクター音楽産業	ビクター音楽産業	CDグラフィクス
光栄オリジナルBGM集Vol.5スーパー信長の野望/武将風雲録/スーパー三国志Ⅱ	01/25/92	KECH-1023	2500	光栄	光栄	
天外魔境Ⅱ〜FAR EAST OF EDEN MANJI MARU	02/01/92	NACL-1047	3000	NECアベニュー	ハドソン	
アウトラン(名盤シリーズ)	02/21/92	PCCB-00081	1500	ポニーキャニオン	セガ	
ロマンシング サ・ガ オリジナル・サウンド・ヴァージョン	02/21/92	N25D-009	2500	NTT出版	スクウェア	
ソウルブレイダー	02/21/92	APCG-4021	2500	アポロン	エニックス	
パーフェクト・セレクション・ツインビー	02/21/92	KICA-1057	3000	キングレコード	コナミ	
Falcom “NAMBA” COLLECTION	02/21/92	KICA-1056	3000	キングレコード	日本ファルコム	
サイトロン・ゲームミュージック年鑑1991	02/21/92	PCCB-00080	3500	ポニーキャニオン	各社	
三国志Ⅲ	02/26/92	KECH-1022	2900	光栄	光栄	
任天堂スーパーファミコン・ゲーム・ミュージック	03/04/92	TOCT-6429	2800	東芝EMI	任天堂	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.6「スターブレード」	03/21/92	VICL-15009	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	
ウルフファング・タンブルポップ	03/21/92	PCCB-00084	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
アリス・ア・ラ・モード	03/21/92	NACL-1055	2800	NECアベニュー	アリスソフト	
キャプテンコマンドー -G.S.M.CAPCOM 5-	03/21/92	PCCB-00083	3500	ポニーキャニオン	カプコン	
沙羅曼蛇〜Again〜	03/25/92	KICA-7601	2500	キングレコード	コナミ	
太閤立志伝	03/25/92	KECH-1024	2900	光栄	光栄	
2針法	03/25/92	KECH-1026	2900	光栄	光栄	
交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説	03/25/92	KICA-1101	3000	キングレコード	日本ファルコム	
F—ZERO	03/25/92	TKCA-30516	3000	徳間ジャパン	任天堂	
アレンジ・サウンド・ロードス島戦記Ⅱ〜五色の魔竜	03/27/92	VICL-8060	2800	ビクター音楽産業	ハミングバード	
ガイナックス・ゲーム・コレクション	04/03/92	GXC-001	3000	インディーズ	ガイナックス	通信販売
ファイナルファンタジーⅣ・ピアノ・コレクションズ	04/21/92	N38D-010	3800	NTT出版	スクウェア	書籍付録CD
ルナ〜ザ・シルバースター	04/22/92	TOCT-6459	2500	東芝EMI	ゲームアーツ	
ヒューマン・スーパー・F^2/H.E.L.P.	04/22/92	TOCT-6458	2500	東芝EMI	ヒューマン	
沈黙の艦隊	04/22/92	KICA-1104	3000	キングレコード	G.A.M.	
パーフェクト・セレクション・ドラキュラ・ニュークラシック	04/22/92	KICA-1103	3000	キングレコード	コナミ	
パーフェクト・コレクション・ブランディッシュ	04/22/92	KICA-1102	3000	キングレコード	日本ファルコム	
幻影都市全曲集	04/25/92	PSCX-1043	2400	ポリスター	マイクロキャビン	
ブラインドスポット	04/29/92	PCCB-00085	2800	ポニーキャニオン	セガ	SSTバンドオリジナル
餓狼伝説/ラストリゾート	05/21/92	PCCB-00087	1500	ポニーキャニオン	SNK	
甲竜伝説ヴィルガスト〜消えた少女	05/21/92	APCG-4022	2800	アポロン	バンダイ	
MIDIPOWER〜X68000Collection Ver.1.0〜	05/21/92	KICA-7602	2800	キングレコード	コナミ	
ヌーベルヴァーグ -G.S.M.TAITO 7-	05/21/92	PCCB-00086	3200	ポニーキャニオン	タイトー	
エメラルドドラゴン全曲集〜グローディアMUSIC VOL.1	05/25/92	PSCX-1044	2400	ポリスター	グローディア	
超攻合神サーディオン	06/03/92	TYCY-5229	3000	東芝EMI	アスミック	
ダークシールⅡ	06/19/92	PCCB-00089	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
バトル野郎〜100万人の兄貴〜/筋肉少女帯	06/21/92	TFDC-28011	930	TOY'SFACTORY	カプコン	CDシングル
プリンセスメーカー	06/21/92	NACL-1066	2800	NECアベニュー	ガイナックス	
サウンド・ロコモーティブ	06/24/92	KICS-212	3000	キングレコード	コナミ	
ヴェインドリーム全曲集〜グローディアMUSIC VOL.2	06/25/92	PSCX-1047	2400	ポリスター	グローディア	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
?	07/01/92		—	インディーズ	もものきはうす	「DS98#15」同梱
ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログⅠ	07/04/92	KICK-1105~6	2000	キングレコード	日本ファルコム	
ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログⅡ	07/04/92	KICK-1107~8	2000	キングレコード	日本ファルコム	
プリルラ	07/17/92	PCCB-00091	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
ラッパデリック	07/17/92	PCCB-00090	2500	ポニーキャニオン	データイースト	
ロマンシング サ・ガ アレンジバージョン「ラ・ロマンス」	07/20/92	N30D-011	3000	NTT出版	スクウェア	
アーリー・コレクション/古代祐三	07/21/92	ALCA-328	1500	アルファレコード		
パーフェクト・セレクション・ゼクセクス	07/22/92	KICA-1109	3000	キングレコード	コナミ	
ドラゴンスレイヤー J.D.K.SPECIAL	07/22/92	KICA-1110~1	3800	キングレコード	日本ファルコム	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	07/25/92	KECH-1029	2900	光栄	光栄	
ザ・ベスト・オブ・光栄Vol.3	07/25/92	KECH-1030	2900	光栄	光栄	
SING!~SEGA GAME MUSIC~/Presented BY B.B.Queens	07/26/92	BVRR-1	3000	BMGビクター	セガ	CD-E(MCD版「テディボーイブルース」収録)
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.5「Thunder Force IV」	08/01/92	TCS-0005	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
サイバリオン	08/12/92	TOCT-6617	2500	東芝EMI	タイトー	
誰かがあなたを愛してる	08/21/92	KIDS-102	1000	キングレコード	日本ファルコム	CDシングル
エスパードリーム・めもりあるべすと	08/21/92	KICA-7603	1500	キングレコード	コナミ	
ダライアス(名盤シリーズ)	08/21/92	PCCB-00093	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
アクアレス	08/21/92	APCG-4023	2600	アポロン	エグザクト	
ドラゴン創世記	08/21/92	APCG-4024	2800	アポロン	バショウハウス	
魂斗羅スピリッツ	08/21/92	KICA-7604	2800	キングレコード	コナミ	
Heal Ring~やすらぎの指輪~	08/21/92	KICS-230	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ビッグ・オナー	09/11/92	AD-0001	—	インディーズ	アートディンク	非売品
達人王	09/18/92	PCCB-00094	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
モンスターメーカー	09/21/92	NACL-1074	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
ドラゴンナイトⅢ ~コンプリート・サウンドコレクション~	09/21/92	NACL-1075	2800	NECアベニュー	エルフ	
イメージ・フロム・キングコロッサム~闘技王の幻想組曲~	09/23/92	BVCH-2812	2800	BMGビクター	セガ	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.5	09/26/92	KICA-7605	2800	キングレコード	コナミ	
FEENA	09/26/92	KICS-238	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ファミコンミュージック・ベスト・セレクション	10/01/92	SRCL-2476	2800	ソニーレコード	各社	
大戦略エキスパート	10/05/92	APCG-4026	2800	アポロン	アスキー	
ファイナルファンタジーV/5+1	10/21/92	N09D-012	930	NTT出版	スクウェア	CDシングル
I CAN SURVIVE	10/21/92	PCDB-00001	1000	ポニーキャニオン	セガ	CDシングル
TACHYON	10/21/92	PCCB-00002	1000	ポニーキャニオン	セガ	CDシングル
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.7「F/A」	10/21/92	VICL-15011	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	
フィグゼイト	10/21/92	PCCB-00100	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
ゲームミュージック・フェスティバル~スーパーライブ'92	10/21/92	PCCB-00099	2500	ポニーキャニオン	各社	
ドラゴンナイトⅡ~PCエンジンワールド	10/21/92	NACL-1078	2800	NECアベニュー	エルフ	
アクスレイ	10/21/92	KICA-7606	2800	キングレコード	コナミ	
交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説Vol.2	10/21/92	KICA-1113	3000	キングレコード	日本ファルコム	
交響組曲「ドラゴンクエストV」天空の花嫁	10/21/92	APCD-9004	3600	アポロン	エニックス	CTあり
パーフェクト・セレクション・グラディウス第2章	11/06/92	KICA-1112	3000	キングレコード	コナミ	
交響曲「ダークウィザード」	11/11/92	TOCT-6635	2800	東芝EMI	セガ	
The Swinging Star/DreamComeTrue	11/14/92	ESCB-1350	2800	EPICソニー	セガ	
CAL~永遠の美少女達	11/21/92	NACL-1082	2800	NECアベニュー	バーディーソフト	
ティラムバラム	11/21/92	APCG-4028	2800	アポロン	ライトスタッフ	
スナッチャー ~ズーム・トラックス	11/21/92	KICA-7610	2800	キングレコード	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ファルコム・ネオ・クラシック ～From STUDIOS IN LONDON CITY	11/21/92	KICA-1114~5	4500	キングレコード	日本ファルコム	
SCCメモリアルシリーズ・スナッチャー ～ジョイント・ディスク	11/21/92	KICA-7607~9	4800	キングレコード	コナミ	
光栄オリジナルBGM集Vol.6・提督の決断/スーパー大航海時代	11/26/92	KECH-1031	2500	光栄	光栄	
光栄オリジナルBGM集Vol.7・三国志Ⅲ/スーパーロイヤルブラッド	11/26/92	KECH-1032	2500	光栄	光栄	
オーケストラによるゲーム音楽コンサート ～ザ・ベスト・セレクション～	11/28/92	WPCL-709	2900	ワーナー	各社	
タイムギャル～時空をこえて	11/30/92		―	インディーズ	ウルフチーム	非売品
スタークルーザーⅡ・イメージ・サウンド	12/02/92	POCH-2203	2500	ポリドール	アルシスソフト	
劇的音楽集BEAST～ビースト～	12/02/92	POCH-2202	2500	ポリドール	バーディーソフト	
ファイナルファンタジーⅤ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	12/07/92	N33D-013~4	3300	NTT出版	スクウェア	
レナス～古代機械の記憶	12/09/92	TYCY-5270	2000	東芝EMI	アスミック	
アンダーカバーコップス	12/16/92	VICL-5180	2500	ビクター音楽産業	アイレム	
ランドストーカー～皇帝の財宝	12/16/92	VICL-5179	2500	ビクター音楽産業	セガ	
DREAMING PARTY ～yuki	12/16/92	POCH-2201	2500	ポリドール	ファミリーソフト	
重装機兵ヴァルケン	12/16/92	TOCT-6861	2500	東芝EMI	メサイヤ	
組曲ウィザードリィⅤ ～HEART OF THE MAELSTROM	12/16/92	APCG-4031	2800	アポロン	アスキー	
交響シンセ組曲「46億年物語」	12/16/92	APCG-4030	2800	アポロン	エニックス	
天舞/135	12/16/92	BYCR-118	3000	BMGビクター	ウルフチーム	
ストリートファイターⅡ ～MAD REVENGER 復讐の戦士	12/16/92	TOCT-6802	3000	東芝EMI	カプコン	
スーパーダライアスⅡ～PCエンジンワールド～	12/21/92	NACL-1084	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
信長の野望・覇王伝	12/21/92	KECH-1033	2900	光栄	光栄	
魂の門～ダンテ「神曲」より	12/21/92	KECH-1025	2900	光栄	光栄	
ハドソン・ゲームミュージック・ベスト	12/21/92	FHCF-2059	3000	ファンハウス	ハドソン	
コナミオールスターズ1993	12/24/92	KICA-9016~8	6200	キングレコード	コナミ	
ファルコム・スペシャルBOX'93	12/24/92	KICA-9012~5	6980	キングレコード	日本ファルコム	
天舞メガCDスペシャル	12/25/92	T-032084	―	インディーズ	ウルフチーム	同MCD版に同梱
COMPLETE FILE ストリートファイターⅡ	12/30/92	CAPCOM-004	3900	インディーズ	カプコン	書籍同梱の付録CD

"押しの一枚"

ダライアス　タイトー・ゲームミュージックVol.2

FM音源初期の作品ながら楽曲の完成度は非常に高く、当時のGMファンの期待に応えて発売された一枚だった。ズンタタのアルバムは「アレンジ曲の解釈が難解」と良く言われる。本作も例に漏れず、大胆なアレンジが聴く者を圧倒するが、あくまでゲームオリジナル曲＝完成形というスタンスであり、アレンジは再解釈――つまり今でいう「リミックス」という見方で捉えれば、当時からズンタタの方向性が揺るぎないものだったことが確認できるだろう。本書収録のインタビューでサイトロン大野氏による「ズンタタ」誕生時のエピソード、アレンジに参加した松前公高氏による作業秘話が語られ、より興味深い1枚となった。　（罰）

1987年6月25日発売／アルファレコード・GMOレーベル／2800円

1993年発売分（全187タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ファイナルファンタジーV・マンボdeチョコボ	01/21/93	N09D-016	930	NTT出版	スクウェア	CDシングル
ワールドヒーローズ	01/21/93	PCCB-00106	1500	ポニーキャニオン	ADK	
富士山バスター	01/21/93	PCCB-00107	1500	ポニーキャニオン	カネコ	
ソルダム	01/21/93	PCCB-00108	1500	ポニーキャニオン	ジャレコ	
ベアナックルII/古代祐三	01/21/93	ALCA-443	2000	アルファレコード	セガ	
MIDIパワーVer.2.0～X68000コレクション	01/21/93	KICA-7611	2800	キングレコード	コナミ	
ウィザードリィ外伝II ～古代皇帝の呪い	01/21/93	COCC-10586	2800	日本コロムビア	アスキー	
すぎやまこういち～ディヴァルティメント半熟英雄	01/21/93	N30D-015	3000	NTT出版	スクウェア	
パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	01/21/93	KICA-1117~8	4200	キングレコード	日本ファルコム	
負けるな！魔剣道	01/22/93	DI-1	—	インディーズ	データム・ポリスター	非売品
たったひとつの贈り物	01/25/93	FHCF-2064	2500	ファンハウス	ハドソン	
CDバトル・光の勇者たち	02/01/93		—	インディーズ	キングレコード	非売品
ウインビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編	02/05/93	KICA-7612	3000	キングレコード	コナミ	
餓狼伝説2/新世界楽曲雑技団	02/19/93	PCCB-00111	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ビューポイント	02/19/93	PCCB-00112	1500	ポニーキャニオン	サミー	
ドギューン!!	02/19/93	PCCB-00113	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
バース -G.S.M.CAPCOM6-	02/19/93	PCCB-00110	3500	ポニーキャニオン	カプコン	
サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1992	02/19/93	PCCB-00109	3500	ポニーキャニオン	各社	
超兄貴～兄貴のすべて	02/21/93	NACL-1088	2800	NECアベニュー	メサイヤ	
PMD98	02/21/93	NACL-1087	2800	NECアベニュー		
パーフェクト・セレクション・サウンド・レーシング・ヒストリー	02/24/93	KICA-1119	3000	キングレコード	コナミ	
真・女神転生	02/24/93	VICL-40046~7	3900	ビクター音楽産業	アトラス	
ドクター・スピン・テトリス	02/25/93	POCP-1295	1210	ポリドール	任天堂	
大航海時代II	02/25/93	KECH-1036	2900	光栄	光栄	
エルファリア組曲	02/25/93	FHCF-2073	3000	ファンハウス	ハドソン	
ドラゴンクエストV・天空の花嫁・イン・ブラス	03/05/93	APCG-4029	2800	アポロン	エニックス	
THE NINJAWARRIORS SPECIAL CD SAMPLER	03/12/93	DC-0075	—	インディーズ	タイトー	MCD版初回同梱
ドラゴンガン	03/19/93	PCCB-00117	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
熱唱!! ストリートファイターII・インスト編	03/19/93	PCCB-00114	2000	ポニーキャニオン	カプコン	
熱唱!! ストリートファイターII・オリジナル・カラオケ編	03/19/93	PCCB-00115	2000	ポニーキャニオン	カプコン	
ニンジャウォーリアーズ・コンプリート・アルバム	03/19/93	PCCB-00116	2500	ポニーキャニオン	タイトー	
スーパーマリオランド/アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ	03/21/93	ALCB-744	1500	アルファレコード	任天堂	CDシングル
DE・JA2/Sonic Solution	03/21/93	NACL-1092	2800	NECアベニュー	エルフ	
卒業～グラデュエーション	03/21/93	NACL-1091	2800	NECアベニュー	ジャパンホームビデオ	
らんま1/2～電子遊戯音楽集	03/21/93	COCC-10689	2800	日本コロムビア	メサイヤ	MCD版タイトル
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.8/コズモギャング・ザ・ビデオ/コズモギャング・ザ・パズル	03/24/93	VICL-15018	1500	ビクター音楽産業	ナムコ	
KONAMI GM HITS FACTORY I	03/24/93	KICA-1122	2800	キングレコード	コナミ	
魔物ハンター妖子・So Bad Boy	03/24/93	KICA-149	3000	キングレコード		MD版音源収録
エルムナイト	03/25/93	DPCX-1009	2400	ポリスター	マイクロキャビン	
ビーストIII ～劇的音楽集第二章	03/25/93	POCH-2204	2500	ポリドール	バーディーソフト	
レッド～The Adventurous Sequence	03/25/93	POCH-2205	2500	ポリドール	バーディーソフト	
ファイナルファンタジーV・アレンジ・バージョン「ディア・フレンズ」	03/25/93	N30D-017	3000	NTT出版	スクウェア	
ドラゴンボールZ・超武闘伝	03/27/93	COCC-10703	2800	日本コロムビア	バンダイ	
超魔界大戦どらぼっちゃん	03/31/93	TYCY-5298	2500	東芝EMI	ナグザット	
スタートリング・オデッセイ	03/31/93	TYCY-5293	3000	東芝EMI	レイ・フォース	
フィーンドハンター	04/01/93	POCH-2206	2500	ポリドール	ライトスタッフ	
ジョジョの奇妙な冒険	04/05/93	APCG-4032	2800	アポロン	バンダイ	
ファーストサムライ/城みちる	04/21/93	VIDL-10340	1000	ビクター	ケムコ	CDシングル

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ソニックウイングス	04/21/93	PCCB-00118	1500	ポニーキャニオン	ビデオシステム	
Pop'nツインビー	04/21/93	KICA-7613	1800	キングレコード	コナミ	
ドラゴンクエストⅤ・天空の花嫁～オン・ピアノ	04/21/93	APCG-4033	2800	アポロン	エニックス	
弦楽四重奏曲「モノポリー」	04/21/93	APCG-4035	2800	アポロン	トミー	
龍騎兵団ダンザルブ	04/21/93	APCG-4034	2800	アポロン	バンダイ	
ミュージック・フロム・ブランディッシュ2～ザ・プラネット・バスター	04/21/93	KICA-1125	2800	キングレコード	日本ファルコム	
ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.8	04/21/93	VICL-8074	2800	ビクター音楽産業	ナムコ	
伝説のオウガバトル	04/25/93	DPCX-5003	2400	ポリスター	クエスト	
ファーストクイーン	04/25/93	POCH-2207	2500	ポリドール	呉ソフトウェア工房	
三国志・究極音盤	04/25/93	KECH-1039	2900	光栄	光栄	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.9『ナックル・ヘッズ』	05/21/93	VICL-15019	1500	ビクター	ナムコ	
ヴイ・ファイヴ	05/21/93	PCCB-00120	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	
サンダークロス(再発売)	05/21/93	KICA-2306	2200	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・スーパー魂斗羅＆A－JAX(再発売)	05/21/93	KICA-2307	2200	キングレコード	コナミ	
スナッチャー(再発売)	05/21/93	KICA-2308	2200	キングレコード	コナミ	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1(再発売)	05/21/93	KICA-2309	2200	キングレコード	コナミ	
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.2(再発売)	05/21/93	KICA-2310	2200	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・イース(再発売)	05/21/93	KICA-2301	2200	キングレコード	日本ファルコム	
ミュージック・フロム・イースⅡ(再発売)	05/21/93	KICA-2302	2200	キングレコード	日本ファルコム	
ミュージック・フロム・イースⅢ(再発売)	05/21/93	KICA-2303	2200	キングレコード	日本ファルコム	
ワンダラーズ・フロム・イース～アレンジバージョン(再発売)	05/21/93	KICA-2304	2200	キングレコード	日本ファルコム	
交響曲イース(再発売)	05/21/93	KICA-2305	2200	キングレコード	日本ファルコム	
ナイトストライカー・コンプリート・アルバム	05/21/93	PCCB-00119	2500	ポニーキャニオン	タイトー	
1993ハドソンCD－ROM2音楽全集	05/21/93	HCD-2041	—	インディーズ	各社	非売品
結婚しようね	05/26/93	PSDR-5008	930	ポリスター	T&Eソフト	CDシングル
ドラゴンクエストのうた/ルーラ	05/26/93	PSCR-5009	2800	ポリスター	エニックス	
ハードショット	05/26/93		—	インディーズ	シュールド・ウェーブ	非売品
プレゼンツ・ミュージック・セレクションVol.2	06/15/93	AD-0002	—	インディーズ	アートディンク	非売品
スーパーマリオ愛のテーマ～オールモスト・アンリアル	06/16/93	TODP-2415	930	東芝EMI	任天堂	CDシングル
ワールドヒーローズ2	06/18/93	PCCB-00122	1500	ポニーキャニオン	ADK	
ファイターズヒストリー	06/18/93	PCCB-00123	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
同級生	06/21/93	NACL-1106	2800	NECアベニュー	エルフ	
ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁・オン・エレクトーン	06/21/93	APCG-4036	2800	アポロン	エニックス	
ファイナルファンタジーⅤ/ピアノコレクションズ	06/21/93	N30D--018	3800	NTT出版	スクウェア	書籍付録CD
Pop'nツインビーグラフィティ	06/23/93	KICA-7614	3000	キングレコード	コナミ	
アルバートオデッセイ全曲集	06/25/93	DPCX-5008	2400	データム・ポリスター	サンソフト	
サークⅢ 全曲集	06/25/93	DPCX-5007	2400	データム・ポリスター	マイクロキャビン	
スーパーリアル麻雀PⅣ・みつめていいよ～香織・悠・愛菜IN FOUR SEASONS～	06/25/93	PSCR-5012	2800	ポリスター	セタ	
ゴー・マリオ・ゴー!!/アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ	07/01/93	ALCB-803	1500	アルファレコード	任天堂	CDシングル
CALLING/ZI:KILL	07/21/93	KIDS-145	900	キングレコード	SNK	CDシングル
アルシャーク・イメージソング「スターティング・オーバー」/PUFF	07/21/93	PODH-1153	1000	ポリドール	サンドストーム	CDシングル
グリッドシーカー	07/21/93	PCCB-00131	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
餓狼伝説イメージアルバム	07/21/93	PCCB-00132	2500	ポニーキャニオン	SNK	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
MIDIパワーVer3.0～X6800コレクション グラディウスIII /悪魔城ドラキュラ	07/21/93	KICA-7615	2800	キングレコード	コナミ	
ワルキューレ・ストーリー・フォー・オーケストラ	07/21/93	VICL-8068	2800	ビクター	ナムコ	
天外魔境II・風雲カブキ伝・オリジナル・サウンドトラック	07/21/93	NACL-1113	3000	NECアベニュー	ハドソン	
ファルコム・ボーカル・スペシャル/J.D.K.BAND3	07/21/93	KICA-1128	3000	キングレコード	日本ファルコム	
聖魔伝説3X3EYES・フロム・MEGA－CD	07/21/93	KICA-1123～4	3800	キングレコード	セガ	
エメラルドドラゴン～プレミアム・サウンド・セレクション	07/22/93	MWDG-0001	―	インディーズ	NEC-HE	非売品
光栄ゲームミュージック・ワークス～菅野よう子コレクション	07/25/93	KECH-1045	2900	光栄	光栄	
項劉記	07/25/93	KECH-1040	2900	光栄	光栄	
魔導物語音楽館リターンズ	07/26/93	CPDM-0005	3000	インディーズ	コンパイル	MDに収録、通信販売
スーパーマリオ・コンパクトディスコ/アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ	08/01/93	ALCB-829	2800	アルファレコード	任天堂	
聖剣伝説2・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	08/06/93	N25D-019	2500	NTT出版	スクウェア	
ソード・ワールドSFC～ゲーム・ミュージックCDシングル	08/06/93		―	インディーズ	T&E SOFT	非売品、予約特典
ソード・ワールドSFC・CM曲「幻が叫んでる」/Wink	08/06/93		―	インディーズ	T&E SOFT	非売品
天地を喰らうII～赤壁の戦い -G.S.M.CAPCOM 7-	08/20/93	PCCB-00133	3500	ポニーキャニオン	カプコン	
仁義なき兄貴	08/21/93	NADL-1061	1200	NECアベニュー	メサイヤ	CDシングル
ファルコム・ボーカル・コレクションIII	08/21/93	KICA-1129	3000	キングレコード	日本ファルコム	
コナミ・アミューズメントサウンズ'93…夏 ガイアポリス	08/21/93	KICA-7616～7	3200	キングレコード	コナミ	
ソードワールド全曲集	08/25/93	DPCX-5012	2400	データム・ポリスター	T&E SOFT	
魍魎戦記MADARA2－Sound Fantasia－	09/03/93	KICA-7618	3000	キングレコード	コナミ	
ファイナルファンタジーUSA・ミスティッククエスト・サウンド・コレクションズ	09/10/93	N25D-020	2500	NTT出版	スクウェア	
ファイヤースープレックス	09/17/93	PCCB-00134	1500	ポニーキャニオン	SNK	
サムライスピリッツ	09/17/93	PCCB-00135	1500	ポニーキャニオン	SNK	
マッスルボマー	09/17/93	PCCB-00136	1500	ポニーキャニオン	カプコン	
タイトー1500 コレクターズBOX	09/17/93	PCCB-00130	5000	ポニーキャニオン	タイトー	限定版
データーイースト1500 コレクターズBOX	09/17/93	PCCB-00129	5000	ポニーキャニオン	データイースト	限定版
東亜プラン1500 コレクターズBOX	09/17/93	PCCB-00128	5000	ポニーキャニオン	東亜プラン	限定版
NEO・GEO・コレクターズBOX	09/17/93	PCCB-00126	―	ポニーキャニオン	SNK	14800円、予約限定品
ストリートファイターII コレクターズBOX	09/17/93	PCCB-00124	―	ポニーキャニオン	カプコン	14800円、予約限定品
Sabrina	09/21/93	COCA-11011	2800	日本コロムビア	NECアベニュー	
オリジナル・サウンド・トラック・魍魎戦記MADARA2	09/22/93	KICA-7619	2500	キングレコード	コナミ	
スターフォックス	09/22/93	TECD-25275	2500	テイチク	任天堂	
R－TYPEスペシャル	09/22/93	VICL-8077	2800	ビクター	アイレム	
ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.9	09/22/93	VICL-8089	2800	ビクター	ナムコ	
イース・ピアノコレクション	09/22/93	KICA-1130	3000	キングレコード	日本ファルコム	
光栄オリジナルBGM集Vol.8～スーパー信長の野望・全国版/太閤立志伝	09/26/93	KECH-1048	2500	光栄	光栄	
光栄オリジナルBGM集Vol.9～ヨーロッパ戦線/スーパー蒼き狼と白き牝鹿	09/26/93	KECH-1049	2500	光栄	光栄	
ザ・ベスト・オブ・光栄VOL.4	09/26/93	KECH-1047	2900	光栄	光栄	
ラングリッサー～光輝の末裔	09/29/93	TOCT-8181	2800	東芝EMI	メサイヤ	
メガCDアルシャーク・オリジナル・サウンド・トラック	10/01/93	POCH-2208	2800	ポリドール	ポリドール	
MEGA-CD ALSHARK ORIGINAL SOUNDTRACK	10/01/93	POCH-2208	2800	ポリドール	ライトスタッフ	
アレサ～魔法人形のレクイエム	10/01/93	COCC-10996	2800	日本コロムビア	やのまん	
ブラス組曲「ドラゴンクエスト」	10/06/93	PHCP-2800	2800	日本フォノグラフ	エニックス	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
餓狼伝説SPECIAL	10/21/93	PCCB-00138	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ワールドヒーローズ2～イメージアルバム	10/21/93	PCCB-00137	2500	ポニーキャニオン	ADK	
プリンセス・ミネルバ	10/21/93	NACL-1120	2800	NECアベニュー	リバーヒルソフト	
KONAMI GM HITS FACTORY Ⅱ	10/21/93	KICA-1131	2800	キングレコード	コナミ	
すぎやまこういち組曲「トルネコの冒険」～音楽の化学	10/21/93	SRCL-2731	2800	ソニーレコード	チュンソフト	
美少女戦士セーラームーン	10/21/93	FMCC-5005	2800	フォルテミュージック	エンジェル	
ドラゴンボールZ外伝～サイヤ人絶滅計画	10/21/93	FMCC-5006	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
ウィザードリィ・外伝Ⅲ ～闇の聖典	10/21/93	COCC-11006	2800	日本コロムビア	アスキー	
コナミ・アミューズメント・サウンズ'93…秋	10/21/93	KICA-7620~1	3200	キングレコード	コナミ	
ファルコム・エンディング・コレクション	10/21/93	KICA-1132~3	4200	キングレコード	日本ファルコム	
ガンスターヒーローズ	10/27/93	PICA-2001	3000	パイオニアLDC	セガ	
交響組曲シャイニングフォースⅡ ～古の封印	10/27/93	PICA-2002	3000	パイオニアLDC	セガ	
聖剣伝説2・アレンジ・ヴァージョン～SECRET OF MANA	10/29/93	N30D-021	3000	NTT出版	スクウェア	
エルフのクリスマス	11/01/93	NACL-1121	2800	NECアベニュー	エルフ	
ファンタシースター・コレクション～サウンド・コレクションⅠ	11/01/93	RS-1	3700	インディーズ	セガ	"5000セット限定、(株)ロック座販売"
悪魔城ドラキュラX	11/03/93	KICA-7622~3	3600	キングレコード	コナミ	PC-E、MD、X68k版収録
ナイトストライカー(名盤シリーズ)	11/19/93	PCCB-00140	1500	ポニーキャニオン	タイトー	
Chance/Gonna	11/21/93	BVBR-213	930	BMGビクター	コナミ	CDシングル
PCエンジンワールド・モンスターメーカーCDⅡ～闇の竜騎士	11/21/93	NACL-1137	1500	NECアベニュー	NECアベニュー	
ソード・マニアック	11/24/93	TOCT-8253	2500	東芝EMI	東芝EMI	
シルフィード ―OFFICIAL GAME MUSIC SOUND―	11/24/93	TYCY-5338	2800	ユーメックス	ゲームアーツ	
バトル・マスター～究極の戦士たち	11/24/93	TOCT-8252	2800	東芝EMI	東芝EMI	
カブキロックス	11/24/93	TYCY-5331	3000	ユーメックス	アトラス	
イースⅣ J.D.K.SPECIAL～The Dawn of Ys	11/26/93	KICA-1137	2500	キングレコード	ハドソン	FM音源収録
風の伝説ザナドゥ J.D.K.SPECIAL	11/26/93	KICA-1138	2500	キングレコード	日本ファルコム	FM音源収録
光栄サウンドウェア・ヴォーカル・コレクションVol.1	11/26/93	KECH-1050	2600	光栄	光栄	
THE ENTRANCE～『伝説のオウガバトル』イメージ・アルバム	11/26/93	DPCX-5019	2800	データム・ポリスター	クエスト	
HOPE	11/26/93	KICA-7625	3000	キングレコード		矩形波倶楽部
楽しいバイエル併用～スーパーマリオワールド全曲集	11/30/93	ACD-1142	2000	ドレミ楽譜出版	任天堂	
楽しいバイエル併用～任天堂スーパーファミコン・ゲーム・ミュージック	11/30/93	ACD-1143	2000	ドレミ楽譜出版	任天堂	
ファンタシースター・コレクション～サウンド・コレクションⅡ	12/01/93	RS-2	2500	インディーズ	セガ	"通販限定、(株)ロック座販売"
ブルーフォレスト物語～イメージ音楽	12/01/93	POCH-2209	2800	ポリドール	ライトスタッフ	
1994ハドソンCD―ROM2音楽全集	12/01/93	HCD-1195	―	インディーズ	ハドソン	非売品
ロマンシング サ・ガ2・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	12/03/93	N25D-022	2500	NTT出版	スクウェア	
オーロラクエスト	12/10/93	POCH-2210	2800	ポリドール	パック・イン・ビデオ	
TIME CAPSULE all the singles	12/12/93	ESCB-1774~5	3800	EPICソニー	アンティノスレコード	
バーチャレーシング&アウトランナーズ	12/15/93	TYCY-5365~6	3800	東芝EMI	セガ	
ビデオゲーム・グラフィティVol.10	12/16/93	VICL-40097~8	3900	ビクター	ナムコ	
ナイトスラッシャーズ・フラワーバスターズ	12/17/93	PCCB-00142	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
NEO SELECTION～NEO・GEO格闘技BEST	12/17/93	PCCB-00141	2500	ポニーキャニオン	SNK	
「超ゴジラ」スーパーファミコン音楽集	12/21/93	COCC-11418	2500	日本コロムビア	東宝	
天外魔境ヒストリー・パーフェクト・グラフィティー	12/21/93	NACL-1141	2800	NECアベニュー	ハドソン	
ドラゴンボールZ・超武闘伝2	12/21/93	FMCC-5011	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
美少女戦士セーラームーンR	12/21/93	FMCC-5012	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
なかよしといっしょ	12/21/93	FMCC-5010	2800	フォルテミュージック	ユタカ・バンダイ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
アルディライトフット/ハイパーサウンドギグ	12/21/93	CPCC-11414	2800	日本コロムビア	アスキー	
アレサ・ザ・シャイニング・ランド	12/21/93	COCC-11415	2800	日本コロムビア	やのまん	
光栄サウンドウェア・ヴォーカル・コレクションVol.2	12/22/93	KECH-1051	2600	光栄	光栄	
オーケストラによるゲーム音楽コンサート3	12/22/93	SRCL-2732	2800	ソニーレコード	各社	
提督の決断Ⅱ	12/22/93	KECH-1055	2900	光栄	光栄	
パーフェクト・セレクション・コナミ・シューティング・バトル	12/22/93	KICA-1136	3000	キングレコード	コナミ	
グラディウス・イン・クラシックⅠ	12/22/93	KICA-7624	3000	キングレコード	コナミ	
グラディウス・イン・クラシックⅡ	12/22/93	KICA-1135	3000	キングレコード	コナミ	
ファルコム・スペシャルBOX'94	12/22/93	KICA-9020~2	7200	キングレコード	日本ファルコム	

〝押しの一枚〞

アール・タイプ　ーアイレム・ゲームミュージックー

名作STGとして名高い『R-TYPE』をアルバムタイトルに掲げる本作だが、この1枚には『怪傑ヤンチャ丸』や『ロードランナー』シリーズ4部作など、アイレムの過去作品の音源も多く収録され、FM音源が導入された時期のGMの変遷を垣間見ることができる。昔はゲーム1タイトルあたりの曲数が少なく、短い曲が多かったため、本作のようなオムニバス形式のアルバムが多かった。遊んだことのないゲームの音を聴いて興味を持ち、未知のゲームに触れるきっかけをアルバムから得たりしていた事もあった。現在のGMアルバムは「1タイトルで1枚以上」が主流となり、こうした楽しみはなくなってしまい、残念な次第である。　（罰）

1988年1月25日発売／アルファレコード・GMOレーベル／2800円

1994年発売分（全202タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
超葉山～兄貴番外地	01/01/94	NACL-1140	3000	NECアベニュー		
すぎやまこういち・交響組曲「ドラゴンクエストⅠ」	01/12/94	SRCL-2733	2800	ソニーレコード	エニックス	
バーチャファイター・AKIRA/KAGE	01/19/94	TYDY-2056	1000	東芝EMI	セガ	CDシングル
ファイナルファンタジーⅥ スターズVol.1	01/21/94	N09D-023	900	NTT出版	スクウェア	CDシングル
ファイナルファンタジーⅥ スターズVol.2	01/21/94	N09D-024	900	NTT出版	スクウェア	CDシングル
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.10「サイバースレッド」	01/21/94	VICL-15024	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.11「リッジレーサー」	01/21/94	VICL-15025	1500	ビクター	ナムコ	
豪血寺一族	01/21/94	PCCB-00145	1500	ポニーキャニオン	アトラス	
スーパーストリートファイターⅡ・アーケードゲームトラック	01/21/94	SRCL-2822	2000	ソニーレコード	カプコン	
ドラッキーの草やきう公式音楽集	01/21/94	VICL-5247	2500	ビクター	イマジニアズーム	
デリシャス・セレクション	01/21/94	PCCB-00143	2500	ポニーキャニオン	データイースト	
幽☆遊☆白書 ゲームミュージックアンサンブル	01/21/94	MRCA-20031	2500	メディアレモラス	ナムコ	
究極戦隊ダダンダーン	01/21/94	KICA-7627	2800	キングレコード	コナミ	
プリンセス・ミネルバ・オリジナル・サウンドCD～スペシャル・トラック～	01/21/94	RHSC-94031	—	インディーズ	リバーヒルソフト	非売品
アルティミットエコロジー	01/22/94	GCD-2	2800	新声社	カプコン	
戦国エース	01/22/94	GCD-1	3000	新声社	彩京	
光栄オリジナルBGM集Vol.10～信長の野望・覇王伝/大航海時代Ⅱ	01/26/94	KECH-1053	2900	光栄	光栄	SFC版
エコロジー/アーケード・ゲーム・トラック	02/02/94	SRCL-2821	2000	ソニーレコード	カプコン	
ツインビー～レインボーベルアドベンチャー	02/05/94	KICA-7628~9	3500	キングレコード	コナミ	
ファーランドストーリー伝説	02/10/94	TGL-940210	—	インディーズ	TGL	非売品
龍虎の拳2	02/18/94	PCCB-00144	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ミラクルアドベンチャー・戦え原始人3～主役はやっぱりJOE＆MAC	02/18/94	PCCB-00146	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
サムライスピリッツ～イメージアルバム	02/18/94	PCCB-00147	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ファイアーエムブレム ―紋章の謎―サウンドメモリアム	02/18/94	PCCG-00250	2500	ポニーキャニオン	任天堂	SFC版
すぎやまこういち・交響組曲「ドラゴンクエストⅡ」	02/21/94	SRCL-2734	2800	ソニーレコード	エニックス	SFC版
「うる星やつら」―Dear My Friends―音楽集	02/21/94	COCC-11178	2800	日本コロムビア	ゲームアーツ	
ロマンシング サ・ガ2・アレンジ・ヴァージョン「エターナル・ロマンス」	02/21/94	N30D-025	3000	NTT出版	スクウェア	
ツインビーPARADISE Vol.2	02/22/94	KICA-7630	2800	キングレコード	コナミ	
Wonder Egg's second anniversary～THE ELDS STORY OF…	02/23/94	VICL-5250	2500	ビクター	ナムコ	ワンダーエッグBGM
パーフェクト・コレクション・イースⅣ～The Dawn of Ys Vol.1	02/23/94	KICA-1139	3000	キングレコード	ハドソン	
コナミ・アミューズメントサウンズ'94…春	02/23/94	KICA-7631~2	3200	キングレコード	コナミ	
コットン100％	02/25/94	DPCX-5026	2500	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
パラディオン	02/25/94	POCH-2211	2800	サンドストーム	パック・イン・ビデオ	
三国志 Ⅳ	02/25/94	KECH-1057	2900	光栄	光栄	
ばら色の人生/葉山宏治と仲間たち	03/01/94	NACL-1144	1500	NECアベニュー		
PCエンジン『ゴジラ爆裂烈伝』音楽集	03/01/94	COCC-11507	2500	日本コロムビア	東宝	
I'M SO HAPPY！	03/01/94	COCA-11400	2800	日本コロムビア	ゲームアーツ	MCD版
魔法大作戦	03/05/94	GCD-3	1800	新声社	ライジング	
ロックマンX	03/09/94	SRCL-2828	3000	ソニーレコード	カプコン	
雷電Ⅱ	03/18/94	PCCB-00150	1500	ポニーキャニオン	セイブ開発	
ファイターズヒストリーダイナマイト・フライングパワーディスク	03/18/94	PCCB-00149	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
BATSUGUN	03/18/94	PCCB-00151	1500	ポニーキャニオン	東亜プラン	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
エクセレンス・サウンド・コレクション・魔神転生	03/18/94	PCCG-00256	2500	ポニーキャニオン	アトラス	
ワーズ・ワース・サウンド・コレクション	03/21/94	NACL-1145	2800	NECアベニュー	エルフ	
いただきストリート2・サウンド・トラック	03/24/94	MVCD-28001	2800	MCAビクター	エニックス	
MIDIパワーVer.4.0	03/24/94	KICA-7634	2800	キングレコード	コナミ	
ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ(再発売)	03/25/94	PSCR-5251	2200	ポリスター	スクウェア	
交響組曲ファイナルファンタジー(再発売)	03/25/94	PSCR-5253	2200	ポリスター	スクウェア	ジャケット新装
ファイナルファンタジーⅢ～悠久の風伝説(再発売)	03/25/94	PSCR-5252	2200	ポリスター	スクウェア	
大航海時代Ⅱ・スペシャル・エディション	03/25/94	KECH-1061	2600	光栄	光栄	
ファイナルファンタジーⅥ /オリジナル・サウンド・ヴァージョン	03/25/94	PSCN-5001~3	3800	NTT出版	スクウェア	
バーチャファイター～最強の戦士	03/29/94	TYCY-5386	3000	東芝EMI	セガ	
ストリートファイターⅡ～アルフライラwith鳥山雄司	04/01/94	SRCL-2857	3000	ソニーレコード	カプコン	
スターブレイカー・オフィシャル・ゲーム・ミュージック・サウンド	04/08/94	TYCY-5389	2500	東芝EMI	レイ・フォース	
レイフォース(ZUNTATA V.C.O.#1)VisionConceptOrigination	04/21/94	PCCB-00153	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
餓狼伝説SPECIAL～イメージアルバムPART1～	04/21/94	PCCB-00152	2500	ポニーキャニオン	SNK	
MEGATEN WORLD～女神世界～	04/21/94	PCCG-00257	2500	ポニーキャニオン	アトラス	
ぱよえ～ん!!～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD	04/21/94	NACL-1147	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
ツインビーPARADISE/熱唱!ボーカルバトル編	04/21/94	KICA-7636	2800	キングレコード	コナミ	
ナムコ・グラフィティ・コレクション～ベスト10～	04/21/94	VICL-8102	2800	ビクター	ナムコ	
ダービースタリオンⅡ～神馬誕生～	04/21/94	COCC-11653	2800	日本コロムビア	アスキー	
パーフェクト・コレクション・イースⅣ～The Dawn of Ys～Vol.2	04/21/94	KICA-1140	3000	キングレコード	ハドソン	
新桃太郎伝説	04/21/94	VICL-40102~4	4500	ビクター	ハドソン	
コットン100%・おまけCD	04/22/94	DI-3	ー	インディーズ	データム・ポリスター	非売品
ファイナルファンタジーⅥ /スペシャル・トラックス	04/25/94	PSDN-6101	1000	NTT出版	スクウェア	「Vジャンプ」企画CD
フォーミュラ・ワン・ヘブンリー・シンフォニー1/VARIOUS	04/25/94	AMCM-4191	2300	イーストウエスト	セガ	
フォーミュラ・ワン・ヘブンリー・シンフォニー2～THE REMIXES/VARIOUS	04/25/94	AMCM-4192	2300	イーストウエスト	セガ	
イースⅣ VS 風の伝説ザナドゥ～J.D.K.BAND4	04/30/94	KICA-1141	3000	キングレコード	ハドソン・NEC-HE	
ワールドヒーローズ2JET/ADK SOUND FACTORY	05/20/94	PCCB-00148	1500	ポニーキャニオン	ADK	
ライトブリンガー	05/20/94	PCCB-00154	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVol.12「ギャラクシアン^3・プロジェクトドラグーン・シアター6」	05/21/94	VICL-15026	1500	ビクター	ナムコ	
ファミコン通信プレゼンツ・テラオサウルス	05/21/94	TECD-20228	2000	テイチク		
ドラゴンナイト Ⅲ /PCエンジンワールド	05/21/94	NACL-1152	2500	NECアベニュー	NECアベニュー	
ドラゴンナイト4/コンプリート・ミュージック・ファイル	05/21/94	NACL-1149	2800	NECアベニュー	エルフ	
OAVファイナルファンタジー「風の章」「炎の章」サウンドトラック	05/21/94	COCC-11741	2800	日本コロムビア	スクウェア	
ステレオドラマ・ツインビーPARADISE Vol.5	05/25/94	KICA-7637	2800	キングレコード	コナミ	
ファイナルファンタジーⅥ・アレンジ・ヴァージョン～グランドフィナーレ	05/25/94	PSCN-5004	3000	NTT出版	スクウェア	
イース・ピアノ・コレクション2	05/25/94	KICA-1142	3000	キングレコード	日本ファルコム	
風の伝説ザナドゥ・スーパー・アレンジ・バージョン	05/25/94	KICA-1143	3000	キングレコード	日本ファルコム	
デイトナUSA	05/25/94	TYCY-5392	3000	東芝EMI	セガ	
ソードダンサー凶刃の女神・ミュージック・ファイル	05/27/94	TGL-940527	ー	インディーズ	TGL	非売品
くにおのおでん	05/27/94	TJC-01	ー	インディーズ	テクノスジャパン	同SFC版に同梱
餓狼伝説SPECIALイメージ・アルバムPart2	06/17/94	PCCB-00155	2500	ポニーキャニオン	SNK	
真・女神転生Ⅱ・サウンド・リレーション	06/17/94	PCCG-00261	3500	ポニーキャニオン	アトラス	
PC—Engine's プリンセス・ミネルバ	06/21/94	NACL-1156	2800	NECアベニュー	リバーヒルソフト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ザ・ベリー・ベスト・オブ・シュヴァルツシルトⅢ/Ⅳ	06/21/94	NACL-1155	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
スーパーメトロイド "SOUND IN ACTION"	06/22/94	SRCL-2920	2800	SME	任天堂	
パーフェクト・コレクション・イースⅣ ～The Dawn of Ys Vol.3	06/22/94	KICA-1144	3000	キングレコード	ハドソン	
ゼルダの伝説"サウンド&ドラマ"	06/22/94	SRCL-2940~1	3800	SME	任天堂	FC、SFC版
たくさんへべれけ	06/25/94	DPCX-5039	2500	データム・ポリスター	サンソフト	
光栄エンディング・コレクション	06/25/94	KECH-1067	2600	光栄	光栄	
光栄バトル・スペシャルVol.1	06/25/94	KECH-1065	2600	光栄	光栄	
光栄バトル・スペシャルVol.2	06/25/94	KECH-1066	2600	光栄	光栄	
ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズⅠ－PRAY－	06/25/94	PSCN-5006	3000	NTT出版	スクウェア	
ファイナルファンタジーⅥ・ピアノコレクションズ	06/25/94	PSCN-5005	3800	NTT出版	スクウェア	
極上パロディウス	07/02/94	KICA-7641	2800	キングレコード	コナミ	
CRY/BIG LIFE	07/21/94	SRDL-3894	800	ソニーレコード	カプコン	CDシングル
PCエンジン版「美少女戦士セーラームーン」主題歌	07/21/94	FMDC-510	900	フォルテミュージック	バンプレスト	CDシングル
恋しさとせつなさと心強さと	07/21/94	ESDB-3495	1000	EPICソニー	カプコン	CDシングル
トップハンター	07/21/94	PCCB-00157	1500	キングレコード	SNK	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.13「ネビュラスレイ」	07/21/94	VICL-15027	1500	ビクター	ナムコ	
龍虎の拳2・イメージアルバム	07/21/94	PCCB-00156	2500	ポニーキャニオン	SNK	
幽☆遊☆白書2～格闘の章・ゲーム・ミュージック・アンサンブルVol.2	07/21/94	MRCA-20041	2500	メディアレモラス	ナムコ	
星のカービィ～夢の泉の物語	07/21/94	SRCL-2959	2800	ソニーレコード	任天堂	
パーフェクト・セレクション・ドラキュラ・バトル	07/21/94	KICA-1145	3000	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女	07/21/94	KICA-1146~7	3800	キングレコード	日本ファルコム	
ヴェインドリームⅡ+バーンウエルト	07/25/94	DPCX-5043	2500	データム・ポリスター	グローディア	
ストリートファイターⅡ・オリジナル・サウンドトラック	08/01/94	SRCL-2937	2800	ソニーレコード	カプコン	
ドラゴンハーフ・ゲームサウンド・メモリアル	08/01/94	SRCL-2960	2800	ソニーレコード	マイクロキャビン	
erectrace PULSEMAN	08/01/94	COCC-11855	2800	日本コロムビア	セガ	
ザ・ラストバトル	08/01/94	M/CD-40701	—	インディーズ	テイチク	非売品
国府田マリ子のRadio Canvas Vol.1	08/05/94	KICA-7643	2800	キングレコード	コナミ	
ウインビーのネオシネマ倶楽部2～パラダイス編	08/05/94	KICA-7642	3000	キングレコード	コナミ	
ワールドヒーローズ2JET・イメージアルバム/ADK SOUND FACTORY	08/19/94	PCCB-00160	2500	ポニーキャニオン	ADK	
誕生～デビュー	08/21/94	NACL-1161	3000	NECアベニュー	NECアベニュー	
ベア・ナックルⅢ～鉄拳聖典	08/24/94	ALCA-5006	2500	アルファレコード	セガ	
フォーチュン・クエスト「ダイスをころがせ」	08/24/94	VICL-548	3000	ビクター	ザムス	
ぽっぷるメイル・サウンドボックス'94	08/24/94	KICA-1148~9	3600	キングレコード	日本ファルコム	
ライブ・ア・ライブ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	08/25/94	PSCN-5007	2500	NTT出版	スクウェア	
バイブルマスター2	09/01/94	POCH-2212	2800	ポリドール	グローディア	
ヴァンパイア～ザ・ナイト・ウォリアーズ/アーケードゲームトラック	09/07/94	SRCL-2969	2000	ソニーレコード	カプコン	
サイバーナイトⅡ～地球帝国の野望	09/07/94	SRCL-2966	2800	ソニーレコード	トンキンハウス	
シンフォニックスイート・ジ・アナザーストーリー・オブ・シャイニングフォース	09/07/94	TYCY-5397	2800	東芝EMI	セガ	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.14「リッジレーサー2」	09/21/94	VICL-15031	1500	ビクター	ナムコ	
カイザーナックル V.C.O.Mix	09/21/94	PCCB-00159	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
河原崎家の一族	09/21/94	NACL-1163	2800	NECアベニュー	シルキーズ	
ときめきメモリアル サウンドコレクション	09/21/94	KICA-7644	2800	キングレコード	コナミ	
究極戦隊ダダンダーン～おそるべき悪魔の陰謀	09/21/94	KICA-1151	2800	キングレコード	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ワイルドトラックス	09/21/94	SRCL-2960	2800	ソニーレコード	任天堂	
ぽっぷるメイルパラダイス	09/21/94	KICA-1150	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ダウン・ザ・ワールド・ミュージック・エピソード1	09/24/94	PSCR-5326	2500	ポリスター	アスキー	
光栄オリジナルBGM集Vol.11「スーパー三国志/項劉記」	09/24/94	KECH-1072	2500	光栄	光栄	
バーニングソルジャー	09/24/94	POCH-2214	2800	ポリドール	パック・イン・ビデオ	
マッドストーカー2142	09/24/94	POCH-2213	2800	ポリドール	ファミリーソフト	
ウイニングポスト	09/24/94	KECH-1070	2900	光栄	光栄	
ザ・ベスト・オブ・光栄 Vol.5	09/24/94	KECH-1071	2900	光栄	光栄	
ファイナルファンタジーⅣ・ピアノコレクションズ(再発売)	09/24/94	PSCN-5008	3800	NTT出版	スクウェア	書籍付録CD
ファイナルファンタジーⅤ・ピアノコレクションズ(再発売)	09/24/94	PSCN-5009	3800	NTT出版	スクウェア	書籍付録CD
卒業番外篇〜ねえ麻雀しよ!	10/01/94		—	インディーズ	ケイエスエス	非売品
NEO・GEO SUPER LIVE! 1994	10/05/94	PCCB-00161	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ソニック&ナックルズ/ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	10/19/94	ALCA-5015	2300	アルファレコード	セガ	
ダイナマイトヘッディー	10/19/94	TYCY-5400	2500	東芝EMI	セガ	
スタートリング・オデッセイ2・オフィシャル・ゲーム・ミュージック・サウンド	10/19/94	TYCY-5401	2500	東芝EMI	レイ・フォース	
僕らのステキ/Harmony	10/21/94	KIDA-7601	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.15「X—DAY」	10/21/94	VICL-15034	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.16「アタック・オブ・ザ・ゾルギア」	10/21/94	VICL-15035	1500	ビクター	ナムコ	
痛快ガンガン行進曲	10/21/94	PCCB-00163	1500	ポニーキャニオン	ADK	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	10/21/94	PCCB-00162	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ライブ・ア・ライブ完全攻略ガイドブック—8cmCD付限定版—	10/21/94		1600	NTT出版	スクウェア	書籍付録CD
スーパーマッスルボマー	10/21/94	SRCL-2919	2000	ソニーレコード	カプコン	
トランスマイグレーション	10/21/94	SRCL-3015	2500	ソニーレコード	SCE	
幽☆遊☆白書魔界統一編〜メガドライブ・ゲーム・ミュージック〜	10/21/94	MRCA-20046	2500	メディアレモラス	セガ	
スーパーシュヴァルツシルト1+2	10/21/94	NACL-1166	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
MIDIパワーVer.5.0「スナッチャー」	10/21/94	KICA-7645	2800	キングレコード	コナミ	
ドラゴンボールZ超武闘伝3	10/21/94	FMCC-5044	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
ブランディッシュ・ピアノ・コレクション	10/21/94	KICA-1153	3000	キングレコード	日本ファルコム	
トランスマイグレーション(限定版)	10/21/94	SRCL-3013〜4	3500	ソニーレコード	SCE	Mac用CD-ROM同梱
あすか120%・イメージアルバム	10/23/94	BCR-001	2200	ブロッコリー	ファミリーソフト	
ラグナレック	10/26/94	DPCX-5045	2500	データム・ポリスター	グローディア	
英雄志願	10/26/94	DPCX-5044	2500	データム・ポリスター	マイクロキャビン	
ラングリッサーⅡ	10/26/94	TYCY-5403	2800	東芝EMI	メサイヤ	
ファンタズマゴリア	10/26/94	PSCN-5010	3000	NTT出版	スクウェア	
ウィザップ!・ザ・CD	11/01/94	COCC-12064	2800	日本コロムビア	アスキー	
ヘラクレスの栄光〜ギリシア回想録	11/01/94		—	インディーズ	データイースト	非売品
真サムライスピリッツ	11/02/94	PCCB-00164	1500	ポニーキャニオン	SNK	
KO世紀ビースト三獣士〜ガイア復活・完結編〜ゲーム・ミュージック・ファイル	11/02/94	SRCL-3048	2000	ソニーレコード	パック・イン・ビデオ	
すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ライブ・ベスト〜音楽の宝箱	11/02/94	SRCL-2735	2800	ソニーレコード	エニックス	
マザー2〜ギーグの逆襲・オリジナル・イメージ・アルバム	11/02/94	SRCL-3024	2800	ソニーレコード	任天堂	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
銀河お嬢様伝説ユナ〜永遠のプリンセス「ユナの一番長い日」	11/03/94	KICA-218	3000	キングレコード	ハドソン	
ファーランドストーリー白銀の翼	11/11/94	TGL-941111	—	インディーズ	TGL	同PC98版に同梱
グレイストン・サーガー〜魔界の泉	11/16/94	PJC-9411	—	インディーズ	ペガサスジャパン	同タイトルに同梱
ブレイジングトルネード	11/18/94	PCCB-00168	1500	ポニーキャニオン	ヒューマン	
ダライアス外伝	11/18/94	PCCB-00166	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
ヘラクレスの栄光Ⅳ〜神々からの贈り物	11/18/94	PCCB-00167	2000	ポニーキャニオン	データイースト	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94〜アレンジサウンドトラック	11/18/94	PCCB-00165	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ストリートファイターⅡ・サウンドトラックVol.2〜オリジナル・スコア・アルバム	11/21/94	SRCL-3047	2800	ソニーレコード	カプコン	
オーケストラによるゲーム音楽コンサート4・ライブ・ベスト・コレクション	11/21/94	SRCL-2736	2800	ソニーレコード	各社	
Pure	11/23/94	KICA-7647	3000	キングレコード	コナミ	
BLUE〜Best of RIGHT STUFF	11/26/94	POCH-2215	1900	ポリドール	ライトスタッフ	
F.F.MIX	11/26/94	PSCN-5012	2000	NTT出版	スクウェア	
あすか120%ーダンスアンサンブルー	11/26/94	POCH-2216	2800	ポリドール	ファミリーソフト	
完全収録ゼロヨンチャンプRR音楽集	11/26/94	MGCD-1004	2800	メディアリング	メディアリング	
ファイナルファンタジー1987ー1994・限定版エッセイ付き	11/26/94	PSCN-9101	3800	NTT出版	スクウェア	エッセイ封入
バーチャファイター“セガサターン”マキシマムマニア	11/30/94	TYCY-5409	2000	東芝EMI	セガ	
パワードギア〜アーケードゲームトラック	12/01/94	SRCL-3089	2000	ソニーレコード	カプコン	
かまいたちの夜・サウンドトラック	12/01/94	KTCR-1293	2500	キティレコード	チュンソフト	
CDドラマ・英雄伝説Ⅲ〜白き魔女	12/02/94	KICA-1155	3000	キングレコード	日本ファルコム	
大打撃/駄菓子屋玩具と高枝切鋏	12/03/94	CPCD-0007	1500	インディーズ	コンパイル	CDシングル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ・リミックス	12/07/94	ALCA-5023	2500	アルファミュージック	セガ	
1995ハドソンゲーム音楽全集	12/09/94	HCD-4073	—	インディーズ	ハドソン	非売品
ツインゴッデス	12/10/94	POCH-2217	2200	ポリドール	ポリグラム	
ファイナルファンタジー1987ー1994	12/10/94	PSCN-5011	3000	NTT出版	スクウェア	
豪血寺一族2	12/16/94	PCCB-00171	1500	ポニーキャニオン	アトラス	
ソニックウイングス2	12/16/94	PCCB-00158	1500	ポニーキャニオン	ビデオシステム	
真サムライスピリッツ・アレンジサウンドトラックス	12/16/94	PCCB-00169	2500	ポニーキャニオン	SNK	
サンサーラ・ナーガ2	12/16/94	VICL-625	3000	ビクター	ビクター	
三国志Ⅳ・電脳電撃編(サイバーエレクトリックバージョン)	12/19/94	KECH-1075	2900	光栄	光栄	
信長の野望・天翔記	12/19/94	KECH-1077	2900	光栄	光栄	
美少女戦士セーラームーンS〜スーパーファミコン版	12/21/94	FMCC-5051	2800	フォルテミュージック	エンジェル	
バーチャファイター“セガサターン”ネオライジング	12/21/94	TYCY-5406	3000	東芝EMI	セガ	
ファルコムスペシャルBOX'95	12/21/94	KICA-9023~5	7400	キングレコード	日本ファルコム	
ルナ〜エターナルブルー	12/22/94		—	インディーズ	ゲームアーツ	同MCD版初回特典

1995年発売分（全215タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
PENNYWISE	01/02/95	ESCA-6116	2233	EPICソニー	セガ	
幽☆遊☆白書・特別編 ～ゲームミュージックアンサンブルVol.3	01/06/95	MRCA-20053	2500	メディアレモラス	ナムコ	
パーフェクト・セレクション・スナッチャー・バトル	01/07/95	KICA-1152	3000	キングレコード	コナミ	
宝魔ハンターライム	01/18/95	TYCY-5408	2500	東芝EMI	サイレンス・アスミック	
ダンクドリーム・ガンハード	01/20/95	PCCB-00173	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
バブルシンフォニー	01/20/95	PCCB-00172	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
ブレス・オブ・ファイアⅡ～使命の子	01/21/95	SRCL-3119	2000	ソニーレコード	カプコン	
ザ・モーションピクチャー餓狼伝説・ BGMコレクション	01/21/95	KICA-227	2500	キングレコード	SNK	
パワードール	01/21/95	NACL-1170	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス ～オリジナル・ミュージック・ファイル	01/21/95	SRCL-3124~5	4200	ソニーレコード	やのまん	
光栄オリジナルBGM集Vol.12 「三国志Ⅳ/提督の決断Ⅱ」	01/25/95	KECH-1079	2500	光栄	光栄	
ゲェツェンディーナー	01/25/95	TYCY-5417	2800	東芝EMI	NEC-HE	
PULSEMAN	01/26/95	FROG-002CD	2500	フロッグマンレコーズ	セガ	LPあり
ファイナルファンタジーⅢ・オリジナル・ サウンド・ヴァージョン（再発売）	02/01/95	PSCN-5013	2000	NTT出版	スクウェア	
ファイナルファンタジーⅣ・オリジナル・ サウンド・ヴァージョン（再発売）	02/01/95	PSCN-5014	2000	NTT出版	スクウェア	
Unknown Road	02/01/95	ESCA-6146	2233	EPICソニー	セガ	
ケルティック・ムーン～ファイナルファンタジーⅣ・ アレンジバージョン（再発売）	02/01/95	PSCN-5017	2500	NTT出版	スクウェア	
ファイナルファンタジーⅤ・アレンジ・ バージョン「ディア・フレンズ」（再発売）	02/01/95	PSCN-5018	2500	NTT出版	スクウェア	
ファイナルファンタジーⅤ・オリジナル・ サウンド・ヴァージョン（再発売）	02/01/95	PSCN-5015~6	2800	NTT出版	スクウェア	
ちょっとエッチなかまいたちの夜	02/01/95	CSP-001	—	インディーズ	チュンソフト	非売品
ポリスノーツ	02/03/95	KICA-7653	2800	キングレコード	コナミ	
機装神伝ゲンカイザー	02/10/95		—	インディーズ	TGL	非売品
エストポリス伝記Ⅱ	02/17/95	PCCB-00170	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
メルクリウス・プリティ	02/21/95	NACL-1172	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
プリンセスメーカー2【PMD】	02/21/95	NACL-1169	2800	NECアベニュー	ガイナックス	
リッジレーザー	02/22/95	VICL-15038	1500	ビクター	ナムコ	
バーチャファイター2・サウンドトラック	02/22/95	TYCY-5410	2000	東芝EMI	セガ	
ルナ～エターナルブルー	02/22/95	TYCY-5423	2800	東芝EMI	ゲームアーツ	
ぽっぷるメイルパラダイス2	02/22/95	KICA-1156	3000	キングレコード	日本ファルコム	
Mr.B・Beeボンバーマン	02/25/95	FHCF-2224	1200	ファンハウス	ハドソン	
スーパードンキーコング・オリジナル・ サウンド・ヴァージョン	02/25/95	PSCN-5020	2000	NTT出版	任天堂	
フロントミッション・オリジナル・ サウンド・ヴァージョン	02/25/95	PSCN-5019	2500	NTT出版	スクウェア	
エテミブル～天壌無窮	02/25/95	POCH-2218	2800	ポリグラム	グローディア	
三国志英傑伝	02/25/95	KECH-1062	2900	光栄	光栄	
香水工場/団優太・中村獅童	03/01/95	KEDH-1003	1000	光栄	光栄	CDシングル
サムライリミックス	03/01/95	PCCB-00174	2500	ポニーキャニオン	SNK	
スーパードンキーコング・ゲームミュージックCD ～ジャングル・ファンタジー	03/01/95	PCCG-00328	2500	ポニーキャニオン	任天堂	
カプコン・サウンド・シリーズ・CDドラマ 「ロックマン危機一髪」	03/08/95	SRCL-3127	2800	ソニーレコード	カプコン	
ステレオドラマ「ツインビーPARADISE2」Vol.4	03/16/95	KICA-7656	2800	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・ブランディッシュ3	03/16/95	KICA-1157~8	3800	キングレコード	日本ファルコム	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
アルバートオデッセイ2	03/17/95	PCCB-00178	1500	ポニーキャニオン	サンソフト	
ギャラクシーファイト	03/17/95	PCCB-00177	1500	ポニーキャニオン	サンソフト	
ダブルドラゴン	03/17/95	PCCB-00175	1500	ポニーキャニオン	テクノスジャパン	
ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ・サウンドアドベンチャー	03/17/95	PCCG-00334	2500	ポニーキャニオン	エニックス	
幽☆遊☆白書FINAL～魔界最強列伝～ゲームミュージックアンサンブルVol.4	03/17/95	MRCA-20060	2500	メディアレモラス	ナムコ	
ファーランドストーリー大地の絆	03/17/95	TGL-950317	—	インディーズ	TGL	非売品
負けるな!魔剣道2	03/17/95	DI-4	—	インディーズ	データム・ポリスター	非売品
姐（あねさん）	03/21/95	NACL-1173	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
ストリートファイター・オリジナル・サウンドトラック	03/22/95	SLCS-7250	2500	VARESE	カプコン	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.17「鉄拳」	03/24/95	VICL-15039	1500	ビクター	ナムコ	
ストリートファイターⅡ・ラップ・アルバム	03/24/95	SRCL-3195	1800	ソニーレコード	カプコン	
カプコン・サウンド・シリーズ X—MEN/アーケードゲームトラック	03/24/95	SRCL-3120	2000	ソニーレコード	カプコン	
セガサターン「パンツァードラグーン」オリジナル・サウンドトラック	03/25/95	POCH-2219	2500	ポリドール	セガ	
光栄オリジナルBGM集Vol.13「ウイニングポスト/ウイニングポスト2」	03/25/95	KECH-1084	2500	光栄	光栄	
提督の決断Ⅱスペシャルエディション	03/25/95	KECH-1082	2600	光栄	光栄	
光栄ベストオブベスト 真・信長伝説2	03/25/95	KECH-1083	2900	光栄	光栄	
ウイニングポスト2	03/25/95	KECH-1076	2900	光栄	光栄	
クロノ・トリガー・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	03/25/95	PSCN-5021~3	3800	NTT出版	スクウェア	
プリンセス・ミネルバ	03/29/95	TYCY-5436	3000	東芝EMI	リバーヒルソフト	
闘神伝リテイク&リミックス	04/01/95	SRCL-3194	2800	ソニーレコード	タカラ	
エイリアンソルジャー	04/19/95	TYCY-5439	2000	東芝EMI	セガ	
餓狼伝説3	04/21/95	PCCB-00179	1500	ポニーキャニオン	SNK	
水滸演武	04/21/95	PCCB-00180	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
熱血大陸バーニングヒーローズ・サウンドバトルスピリッツ	04/21/95	PCCG-00336	2500	ポニーキャニオン	エニックス	
フェーダ・スーパー・トラックス	04/21/95	NACL-1174	2800	NECアベニュー	やのまん	
ステレオドラマ「ツインビーPARADISE2」Vol.5	04/21/95	KICA-7659	2800	キングレコード	コナミ	
ドラゴンボールZ～超悟空伝・突撃編	04/21/95	FMCC-5061	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
アイドルプロジェクト・ファーストプレゼント	04/21/95	JSCA-29015	3000	KSSレコーズ	ケイエスエス	
國府田マリ子のRadio Canvas Vol.2	04/21/95	KICA-7657~8	3800	キングレコード	コナミ	
第4次スーパーロボット大戦～勢ぞろいミュージックバトル	04/26/95	KTCR-1315	2800	キティレコード	バンプレスト	
レディストーカー～過去からの挑戦～	04/26/95	VPCG-84253	2800	バップ	タイトー	
CDドラマ英雄伝説Ⅲ～白き魔女～完結編	04/29/95	KICA-1159	3000	キングレコード	日本ファルコム	
Resonances of GADGET	05/10/95	SYDA-001	2800	シナジー幾何学	シナジー幾何学	
イーハトーヴォ物語	05/16/95	HEC-30001	3000	ヘクト	ヘクト	OST収録
愛・超兄貴	05/17/95	TYCY-5437	2800	東芝EMI	メサイヤ	
ファイターズヒストリーダイナマイト～NEO・GEO CD&溝口危機一髪!!	05/19/95	PCCB-00182	2000	ポニーキャニオン	データイースト	
魔神転生Ⅱエクセレンス・サウンド・コレクション	05/19/95	PCCG-00337	2500	ポニーキャニオン	アトラス	
PCエンジンワールド「ドラゴンナイト&グラフィティ」	05/20/95	NACL-1180	1500	NECアベニュー	NECアベニュー	
魔法陣グルグルオリジナル・ゲーム・ミュージック	05/21/95	SRCL-3245	2000	SME	エニックス	
ヴァンパイアハンター・アーケードゲームトラック	05/21/95	SRCL-3197~8	3200	SME	カプコン	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.18「エアーコンバット22」	05/24/95	VICL-15040	1500	ビクター	ナムコ	
交響曲イース'95フィーナ～草原～そして旅立ちの朝	05/24/95	KICA-1160	3000	キングレコード	日本ファルコム	
アルナムの牙	06/01/95	POCX-1001	2800	ポリグラム	ライトスタッフ	
空想科学世界ガリバーボーイ	06/01/95	PHCL-5019	3000	マーキュリー	ハドソン	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
餓狼伝説3ーアレンジサウンドトラックスー	06/07/95	PCCB-00183	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ツインビーヤッホー!～オリジナル・ゲーム・サントラ	06/07/95	KICA-7661	2800	キングレコード	コナミ	
龍王パワーボックス音楽CD	06/16/95	RNCD-001	―	インディーズ	龍[RON]/イマジニア	非売品
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.19「マッハブレイカーズ」	06/21/95	VICL-15041	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.20「アウトフォクシーズ」	06/21/95	VICL-15042	1500	ビクター	ナムコ	
風雲黙示録	06/21/95	PCCB-00181	1500	ポニーキャニオン	SNK	
首領蜂ーDONPACHIー	06/21/95	PCCB-00184	1500	ポニーキャニオン	アトラス	開発バージョン収録
超人学園ゴウカイザー	06/21/95	PCCB-00176	1500	ポニーキャニオン	テクノスジャパン	
パンツァードラグーン・オリジナル・フル・サウンドバージョン	06/21/95	NACL-1181	2800	NECアベニュー	セガ	
PCエンジンオリジナル・あすか120% MUSIC MEMORIES+	06/21/95	NACL-1179	3000	NECアベニュー	NECアベニュー	
パーフェクトセレクション・ドラキュラバトルII	06/21/95	KICA-1162	3000	キングレコード	コナミ	
クロノ・トリガー・アレンジ・ヴァージョン ー時の最果てー THE BRINK OF TIME	06/25/95	PSCN-5024	3000	NTT出版	スクウェア	
LUNAR ETERNAL BLUE ルナティック・パレードVol.1	06/28/95	TYCY-5444	2800	東芝EMI	ゲームアーツ	
ABOUT TIME	06/29/95	ESCA-6128	2233	EPICソニー	セガ	
クライムクラッカーズ・オリジナル・ゲームサウンドトラック	07/01/95	ARCJ-15	2000	アンティノスレコード	SCE	
モータートゥーングランプリ・オリジナル・ゲームサウンドトラック	07/01/95	ARCJ-16	2000	アンティノスレコード	SCE	
アークザラッド・オリジナル・ゲームサウンドトラック	07/01/95	ARCJ-12	2800	アンティノスレコード	SCE	
超人学園ゴウカイザー～ハイブリッドヴォーカルコレクション	07/15/95	BCR-002	2500	ブロッコリー	テクノスジャパン	
セガラリー・チャンピオンシップ "IGNITION"	07/19/95	TYCY-5438	3000	東芝EMI	セガ	
ワールドヒーローズパーフェクト	07/21/95	PCCB-00185	1500	ポニーキャニオン	ADK	
エレベーターアクションリターンズ V.C.O." CINEMA" MIX	07/21/95	PCCB-00186	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
レッスルエンジェルス	07/21/95	NACL-1184	2800	NECアベニュー	グレイト	
工画堂コレクション・PCエンジン版機装ルーガI+II	07/21/95	NACL-1185	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
矩形波倶楽部Proーfusion～ツインビーヤッホー!～	07/21/95	KICA-7669	2800	キングレコード	コナミ	
ドラゴンボールZ・アルティメットバトル22	07/21/95	FMCC-5067	2800	フォルテミュージック	バンダイ	
スーパーファイヤープロレスリングスペシャル・コンプリートコレクション	07/21/95	MRCA-20070	3200	メディアレモラス	ヒューマン	
ファーランドストーリー神々の遺産	07/21/95	TGL-950630	―	インディーズ	TGL	非売品
電撃CD文庫EX「エメラルドドラゴン・SFCゲームミュージックアルバム」	07/25/95	MWCG-0016	1980	メディアワークス	メディアワークス	
挿入歌シングルCD「エメラルドドラゴン」	07/26/95	DPDX-5018	1000	データム・ポリスター	メディアワークス	CDシングル
クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険	07/26/95	POCX-1004	2500	ポリグラム	セガ	
つり太郎の休日	07/26/95	POCX-1005	2800	ポリグラム	パック・イン・ビデオ	
アンジェリーク～恋はPUSH＆PUSH!	07/26/95	KECH-1089	3000	光栄	光栄	
バーチャファイター2・ダンシングシャドーズ	07/26/95	TYCY-5449	3000	東芝EMI	セガ	
ミスティックアーク・サウンドトラック	07/26/95	KTCR-1326～7	3500	キティレコード	エニックス	
聖剣伝説2 オリジナル・サウンド(再発売)	08/01/95	PSCN-5030	2000	NTT出版	スクウェア	
聖剣伝説2～シークレット・オブ・マナ+～(再発売)	08/01/95	PSCN-5031	2000	NTT出版	スクウェア	
ファイナルファンタジー外伝「聖剣伝説」(再発売)	08/01/95	PSCN-5029	2500	NTT出版	スクウェア	ジャケット違い
イマジネーション～リクルートシュミレーション就職ゲーム	08/02/95	POCX-1007	2800	ポリグラム	イマジニア	
サイバーボッツ・アーケードゲームトラック	08/02/95	SRCL-3274～5	3200	ソニーレコード	カプコン	
MIDI POWER Pro～ベストセレクション	08/04/95	KICA-7670	3800	キングレコード	コナミ	限定版

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	08/19/95	PCCB-00187	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ワールドヒーローズパーフェクト～アレンジサウンドトラックス	08/19/95	PCCB-00188	2500	ポニーキャニオン	ADK	
グランチェイサー	08/19/95	NACL-1188	2800	NECアベニュー	セガ	
同級生2	08/19/95	NACL-1186~7	3300	NECアベニュー	エルフ	
ストリートファイターZERO・アーケードゲームトラック	08/21/95	SRCL-3297	2000	ソニーレコード	カプコン	
LADY GENERATION	08/21/95	ESCB-1552	2800	EPICソニー	カプコン・光栄	
ミュージック・フロム・風の伝説ザナドゥⅡ	08/23/95	KICA-1165~6	3800	キングレコード	日本ファルコム	
スーパーボンバーマン3・オリジナル・サウンド・トラック	08/25/95	PSCN-5025	2000	NTT出版	ハドソン	
セガサターン・魔法騎士レイアース・オリジナル・サウンドトラック	08/25/95	POCX-1009	2800	ポリグラム	セガ	
聖剣伝説3・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	08/25/95	PSCN-5026~8	3800	NTT出版	スクウェア	
サイバー・ウォー	09/02/95		—	インディーズ	塚本吉彦事務所	"同PC9821,DOS/V版同梱"
Vivid	09/05/95	KICA-7673	3000	キングレコード		
LUNAR ETERNAL BLUE ルナティック・パレードVol.2	09/13/95	TYCY-5452	2800	東芝EMI	ゲームアーツ	
Fight!一最後の天使一	09/21/95	KIDA-113	1000	キングレコード	日本クリエイト	CDシングル
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.21「グレートスラッガーズ」	09/21/95	VICL-15045	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.22「ガンバレット」	09/21/95	VICL-15046	1500	ビクター	ナムコ	
豪血寺外伝～最強伝説	09/21/95	PCCB-00190	1500	ポニーキャニオン	アトラス	
パンツァードラグーン・パワーリミックス	09/21/95	NACL-1190	2500	NECアベニュー	セガ	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～アレンジサウンドトラックス～	09/21/95	PCCB-00189	2500	ポニーキャニオン	SNK	
Game Music Is Dead～歴代の王様	09/21/95	NACL-1189	2800	NECアベニュー		
自宅録音盤・奥さん米屋です	09/22/95		—	インディーズ	メサイヤ	同SFC版初回分に同梱
アンジェリーク～優しい愛のメロディ	09/25/95	KECH-1092	2700	光栄	光栄	
ストリートファイターⅡV オリジナル・サウンドトラック	09/27/95	TOCT-9195	2500	東芝EMI	カプコン	
超兄貴ショー	09/27/95	TYCY-5456	2800	東芝EMI	メサイヤ	
全日本GT選手権	09/29/95		—	インディーズ	カネコ	非売品
ウインビーのネオシネマ倶楽部3～ときめき編	10/05/95	KICA-7674	3000	キングレコード	コナミ	
リグロードサーガ・オリジナル・サウンドトラック	10/06/95	POCX-1010	3000	ポリグラム	セガ	
ロマンシング サ・ガ3 プロローグ	10/11/95		1200	NTT出版	スクウェア	
ソニックウイングス3	10/20/95	PCCB-00193	1500	ポニーキャニオン	ビデオシステム	
デンジャラス・カーブス	10/20/95	PCCB-00194	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
灼熱のファイヤーダンス	10/21/95	NADL-1096	1200	NECアベニュー	コンパイル	CDシングル
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.23「サイバーサイクルズ」	10/21/95	VICL-15047	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.24「レイブレーサー」	10/21/95	VICL-15048	1500	ビクター	ナムコ	
パルスター	10/21/95	PCCB-00192	1500	ポニーキャニオン	エイコム	
同級生2・メモリアルミニシアター	10/21/95	NACL-1193	2000	NECアベニュー	エルフ	
天地創造	10/25/95	KTDR-1344	2800	キティレコード	エニックス	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
組曲ウィザードリィⅣ～禁断の魔筆～	10/25/95	TKCA-70601	2800	徳間ジャパン	アスキー	
ミュージック・フロム・イース リニューアル	10/25/95	KICA-1168	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ときめきメモリアルオリジナル・ゲーム・サントラ プレイステーション版	10/25/95	KICA-7675~6	3800	キングレコード	コナミ	
タクティクスオウガ	10/25/95	DPCX-5052~4	3800	データム・ポリスター	クエスト	
あたらしいくつ	11/01/95	VPDG-20637	1000	バップ	バンダイ	CDシングル
ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	11/01/95	POCX-1011	2800	ポリグラム	セガ	
ツインビーパラダイス/サウンドファンタジア	11/03/95	KICA-7677	3000	キングレコード	コナミ	
グレイストンサーガ外伝～動乱の魔都	11/03/95	PJC-9512	—	インディーズ	ペガサスジャパン	非売品
ファーランドストーリー獣王の証	11/10/95	TGL-951110	—	インディーズ	TGL	同PC98版に同梱
マジカルドロップ・ダンクドリーム'95	11/17/95	PCCB-00195	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
天外魔境真伝	11/17/95	PCCB-00191	1500	ポニーキャニオン	ハドソン	
パズルボブル・逆鱗弾etc. ～WELCOME TO Karu.LAND～	11/17/95	PCCB-00196	2000	ポニーキャニオン	タイトー	
餓狼伝説シンフォニック・サウンドトラックス	11/17/95	PCCB-00197	2500	ポニーキャニオン	SNK	
侍魂シンフォニック・サウンドトラックス	11/17/95	PCCB-00198	2500	ポニーキャニオン	SNK	
シー・オブ・トランキリティ	11/17/95	PCCY-00869	2500	ポニーキャニオン	ヴァージン	
シャイニング・ウィズダム	11/21/95	NACL-1195	2800	NECアベニュー	セガ	
夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～	11/22/95	VICL-12022	1200	ビクター	ナムコ	
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.26「鉄拳2」	11/22/95	VICL-15050	1500	ビクター	ナムコ	
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.25「アルペンレーサー」	11/22/95	VICL-15049	1500	ビクター	ナムコ	
魔天伝説リアル・ディメンション・ミュージック	11/22/95	SRCL-3446	2000	ソニーレコード	タカラ	
東京ダンジョン ゲーム・サウンドトラック	11/22/95	SRCL-3447	2800	ソニーレコード	角川書店	
パーフェクトセレクション・コナミ・シューティング・バトルⅡ	11/22/95	KICA-1171	3000	キングレコード	コナミ	
バウンティ・ソード音楽編	11/22/95	PICA-2005	3000	パイオニアLDC	パイオニアLDC	
ロマンシング サ・ガ オリジナルサウンドヴァージョン(再発売)	11/24/95	PSCN-5036	2000	NTT出版	スクウェア	
ロマンシング サ・ガ2 オリジナル・サウンド・ヴァージョン(再発売)	11/24/95	PSCN-5038	2000	NTT出版	スクウェア	
ロマンシング サ・ガ アレンジヴァージョン「ラ・ロマンス」(再発売)	11/24/95	PSCN-5037	2500	NTT出版	スクウェア	
ロマンシング サ・ガ2 アレンジ・ヴァージョン「エターナル・ロマンス」(再発売)	11/24/95	PSCN-5039	2500	NTT出版	スクウェア	
ヨッシーアイランド・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	11/25/95	PSCN-5040	2000	NTT出版	任天堂	
聖獣魔伝ビースト&ブレイド	11/25/95	DPCX-5056	2500	データム・ポリスター	B.P.S.	
ソード&ソーサリーGM—PROGRESS—1	11/25/95	MGCD-1009	2500	メディアリング	マイクロキャビン	
ファイナルファンタジー・ヴォーカル・コレクションズⅡ—Love Will Grow—	11/25/95	PSCN-5041	3000	NTT出版	スクウェア	
ロマンシング サ・ガ3 オリジナル・サウンド・ヴァージョン	11/25/95	PSCN-5033~5	3800	NTT出版	スクウェア	
Memories of PHANTASMAGORIA	11/29/95	TOCT-9262	3000	東芝EMI	東芝EMI	
がんばれ!いぬちゃん	12/01/95	AMDM-6148	1000	イーストウエスト	バンダイビジュアル	CDシングル
マーヴル・スーパーヒーローズ	12/01/95	SRCL-3448	2000	ソニーレコード	カプコン	
ロックマン ザ・パワーバトル アーケードゲームトラック	12/01/95	SRCL-3451	2000	ソニーレコード	カプコン	
セガ・アーケード・セレクションD—RAMリミックス	12/01/95	VPCG-84273	2500	バップ	セガ	
SIM MELODY from SIMCITY2000	12/01/95	COCC-13052	2500	日本コロムビア	イマジニア	
Crescendo	12/06/95	KICA-7678	3000	キングレコード	コナミ	
魔女たちの眠り オリジナル・サウンドトラック	12/10/95	POCX-1012	2500	ポリグラム	パック・イン・ビデオ	
ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.27「X—DAY2」	12/16/95	VICL-15051	1500	ビクター	ナムコ	
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	12/16/95	PCCB-00200	1500	ポニーキャニオン	SNK	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
がんばれギンくん	12/16/95	PCCB-00202	1500	ポニーキャニオン	テクモ	
イエロー・ブリック・ロードサウンドトラック	12/18/95	SYDA-002	2800	シナジー幾何学	シナジー幾何学	
ゼロヨンチャンプRR−Z GM−PROGRESS−2	12/20/95	MGCD-1010	2500	メディアリング	メディアリング	
風来のシレン・スペシャル・アレンジ・ヴァージョン	12/20/95	KTCR-1363	2800	キティレコード	チュンソフト	
ピクシー・ガーデン～妖精たちの調べ～	12/21/95	NACL-1196	2800	NECアベニュー	NECインターチャネル	
ミュージカル天外魔境～夢祭り	12/21/95	DPCX-5058	2800	データム・ポリスター	ハドソン	
VOICE FROM EMERALD DRAGON	12/21/95	DPCX-5055	2800	データム・ポリスター	メディアワークス	
ドラゴンボールZゲームミュージック覚醒編	12/21/95	COCC-13062	2800	日本コロムビア	バンダイ	
三国志V	12/21/95	KECH-1095	2900	光栄	光栄	
銀河お嬢様伝説ユナみゅーじっくうぇいぶ ーOVA＆ゲームイメージ・サウンドトラックスー	12/21/95	KICA-271～2	3800	キングレコード	ハドソン	OVA「哀しみのセイレーン」とゲーム本編OST
すぎやまこういち交響組曲 「ドラゴンクエストⅣ～幻の大地」	12/21/95	SRCL-2737～8	3800	ソニーレコード	エニックス	MDあり
ファルコムスペシャルBOX'96	12/21/95	KICA-9026～8	6800	キングレコード	日本ファルコム	
聖夜物語	12/25/95	TYCY-5474	2500	東芝EMI	ハドソン	

“押しの一枚”

ザッツ・アタリ・ミュージック Vol.1／Vol.2

今では海外製ゲームが日本国内にも流通するようになってきたが、昔は海外製品の輸入事例は少なかった。中でも米アタリ社によって発表された業務用ゲームは、少数ながら日本国内で流通し、海外ならではの表現・センスで国内ゲームにも大きな影響を与えた。本作には曲だけでなく音声や効果音もふんだんに収録され、渋谷洋一氏のアタリマニア的視点で書かれた解説も読み応えがある。同時期の国産GMと聴き比べれば、その音楽性の違いに驚くことは必至。国が違えばゲームの解釈は異なり、GMの解釈も当然ながら異なるのである。「洋ゲー」が受け入れられつつある現在、「洋GM」を気軽に楽しめる時代は来るのだろうか？　(罰)

1991年7月21日、同9月21日発売／ポニーキャニオン・サイトロン／2500円

1996年発売分（全319タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Dの食卓ディレクターズカット	01/01/96		—	インディーズ	ワープ	同3DO版に同梱
イメージアルバム イースV ～失われた砂の都ケフィン	01/06/96	KICA-1172	1800	キングレコード	日本ファルコム	
ARK～未来を探して～	01/10/96	VODR-1005	1000	MEMレコード	グラムス	CDシングル
知らない。	01/21/96	SRDL-4147	1000	ソニーレコード	グラムス	CDシングル
オーケストラによるゲーム音楽コンサート5 ーライヴ・ベスト・コレクションー	01/21/96	SRCL-2739	2800	ソニーレコード	各社	
ロードス島戦記 オリジナルサウンドトラック	01/24/96	VICL-2164	2000	ビクター	角川書店	
スピードキング/対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	01/24/96	KICA-7690	2200	キングレコード	コナミ	
ドラグーンマイト オリジナル・ゲーム・サントラ	01/24/96	KICA-7691	2200	キングレコード	コナミ	
バーチャコップサウンドトラックス	01/24/96	TYCY-5478～9	3000	東芝EMI	セガ	
エコエコアザラク オリジナル・サウンドトラック	01/25/96	POCX-1016	2200	ポリグラム	ポリグラム	
ざくろの味 GM—PROGRESS—3	01/25/96	MGCD-1011	2500	メディアリング	イマジニア	
月面のアヌビス GM—PROGRESS—4	01/25/96	MGCD-1012	2500	メディアリング	イマジニア	
ロマンシング サ・ガ3 アレンジ・ヴァージョン「ウィンディ・テイル」	01/25/96	PSCN-5043	3000	NTT出版	スクウェア	
天外魔境ZERO	01/25/96	DPCX-5059～61	3800	データム・ポリスター	ハドソン	
ガーディアンヒーローズ	01/31/96	TYCY-5466	2800	東芝EMI	セガ	
バーチャファイター&バーチャファイター2 ミュージックトラックス	01/31/96	TYCY-5480～1	3000	東芝EMI	セガ	SS版OST
「モータル・コンバット」 オリジナル・サウンドトラック	02/01/96	POCD-1210	2500	ポリドール	アクレイムジャパン	MCD版OP収録
実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ	02/03/96	KICA-7689	2200	キングレコード	コナミ	
REAL BOUT餓狼伝説	02/07/96	PCCB-00203	1500	ポニーキャニオン	SNK	
COMPETITIONセガラリー・チャンピオンシップ・コンプリート	02/07/96	TYCY-5484	2000	東芝EMI	セガ	
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣・アレンジサウンドトラックス	02/07/96	PCCB-00204	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ときめきメモリアル Taste is appletarte	02/09/96		—	インディーズ	コナミ	同SFC版に同梱
恋の女神つかまえたら	02/21/96	AYDM-105	1000	エアーズロック	サミー	CDシングル
オーバートップ・押し出しジントリック	02/21/96	PCCB-00206	1500	ポニーキャニオン	ADK	
スカルファング～空牙外伝～・アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム	02/21/96	PCCB-00205	1500	ポニーキャニオン	データイースト	
ヘンリーエクスプローラーズ オリジナル・ゲーム・サントラ	02/21/96	KICA-7693	2200	キングレコード	コナミ	
POWERDoLLS2	02/21/96	NACL-1203	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
すぎやまこういち「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」オン・ピアノ	02/21/96	SRCL-2740	2800	ソニーレコード	エニックス	
美少女戦士セーラームーン ～アナザーストーリー音楽集	02/21/96	COCC-13201	2800	日本コロムビア	エンジェル	
響次元200%GM—PROGRESS—5	02/25/96	MGCD-1016	2200	メディアリング	メディアリング	
ガングリフォン オリジナル・サウンドトラック	02/25/96	POCX-1025	2800	ポリグラム	ゲームアーツ	
湾岸デッドヒート オリジナル・サウンドトラック	02/25/96	POCX-1018	2800	ポリグラム	パック・イン・ビデオ	
提督の決断Ⅲ	02/25/96	KECH-1101	2900	光栄	光栄	
ガンハザード・オリジナル・サウンドトラック	02/25/96	PSCN-5044～5	3300	NTT出版	スクウェア	
バハムートラグーン オリジナル・サウンドヴァージョン	02/25/96	PSCN-5046	3300	NTT出版	スクウェア	
アートディンク・メモリアル・ミュージック・エディション	03/01/96	AD-004～5	—	インディーズ	アートディンク	非売品
男なら	03/06/96	VIDL-10719	1000	ビクター	セガ	CDシングル
REAL BOUT餓狼伝説 ～アレンジ・サウンド・トラックス～	03/06/96	PCCB-00207	2500	ポニーキャニオン	SNK	
KSK ミュージック・フロム「デュエルサクセション」	03/09/96	MLC-1004	—	インディーズ	クレソフト	同PC98版に同梱

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
サウンド・オブ・タワー	03/13/96	TOCT-9341	2800	イーストワールド	オープンブック	
アイドル麻雀ファイナルロマンスR ミニドラマCD	03/15/96	MBK-001	—	インディーズ	アスク講談社	同SS版に同梱
THE CHARM OF ENGLISH MUFFIN	03/20/96	TODT-3694	1000	東芝EMI	オープンブック	CDシングル
OVAアイドル・ファイトスーチーパイⅡ音楽集	03/20/96	COCC-13261	2800	日本コロムビア	ジャレコ	
GOTHA WORLD～GARDENER OF HOLY AREA	03/20/96	COCA-13254	2800	日本コロムビア	セガ	
神凰拳	03/21/96	PCCB-00208	1500	ポニーキャニオン	SAURUS	
アルバートアデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～	03/21/96	PCCB-00210~1	2000	ポニーキャニオン	サンソフト	
キリーク・ザ・ブラッド サウンドトラックス&リミックス	03/21/96	SRCL-3496	2800	SME	SCE	
お嬢様捜査網オリジナル・サウンドトラック	03/22/96	PICA-1095	3000	パイオニアLDC	ヘッドルーム/NEC-HE	
女々しい野郎どもの詩	03/23/96	KIDA-7606	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
告白	03/23/96	KIDA-7607	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
クォヴァディス ゲームサウンドトラック	03/23/96	VOCR-5007	2800	MEMレコード	グラムス	
スーパーマリオRPG オリジナル・サウンド・ヴァージョン	03/23/96	PSCN-5047~8	2800	NTT出版	任天堂	
国府田マリ子のRadio Canvas Vol.3	03/23/96	KICA-7694	2800	キングレコード	コナミ	
ミュージック・フロム・イースⅡ リニューアル	03/23/96	KICA-1177	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ミュージック・フロム・イースⅤ ～失われた砂の都ケフィン	03/23/96	KICA-1175~6	3800	キングレコード	日本ファルコム	
スーパードンキーコング2 オリジナル・サウンド・ヴァージョン	03/25/96	PSCN-5049	2000	NTT出版	任天堂	
カオスシード～風水回廊記 GM—PROGRESS 6	03/25/96	MGCD-1017	2500	メディアリング	タイトー	
ドラゴンフォース オリジナル・サウンドトラック	03/25/96	POCX-1019	2800	ポリグラム	セガ	
メルティランサー オリジナル・サウンドトラック	03/25/96	POCX-1020	2800	ポリグラム	ブレイズ	
ワルキューレの伝説(外伝)～ローザの冒険	03/25/96	TDCD-1133	3000	TDKコア	ナムコ	
超兄貴～究極無敵銀河最強男	03/27/96	TYCY-5487	2800	東芝EMI	メサイヤ	
ガストSUPER COLECTION vol.1	03/28/96	GUST-9603	—	インディーズ	ガスト	非売品
目を覚ませ,男なら/星空のシャワー	04/01/96	SRDL-4162	1000	ソニーレコード	東北新社	CDシングル
ブルーフォレスト物語～風の封印～	04/01/96	POCX-1021	2000	ポリグラム	ライトスタッフ	
ドラゴンフォース 創世記編 GM—PROGRESS—7	04/01/96	MGCD-1018	2500	メディアリング	セガ	
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	04/03/96	PCCB-00212	1500	ポニーキャニオン	SNK	
カプコン・ゲーム・サウンド・トラック [19XX THE WAR AGAIN STDESTINY」	04/03/96	VICL-2168	2000	ビクター	カプコン	
ビクトリーゴール'96	04/03/96	CRCI-20229	2300	クラウンレコード	セガ	
沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ	04/05/96	KICA-7695	2200	キングレコード	コナミ	
幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	04/05/96	KICA-7696~7	3200	キングレコード	コナミ	
夢で終らせない…/氷のまなざし	04/10/96	TODT-3706	1000	東芝EMI	カプコン	CDシングル
リンクル・リバー・ストーリー	04/20/96	NACL-1212	2800	NECアベニュー	セガ	
ドラゴンボールZ ゲームミュージック再生編	04/20/96	COCC-13345	2800	日本コロムビア	バンダイ	
魔方陣グルグル2 オリジナル・ゲーム・ミュージック	04/21/96	SRCL-3552	2000	ソニーレコード	エニックス	
闘神伝2 ゲーム・サウンドトラック	04/21/96	SRCL-3471	2000	ソニーレコード	タカラ	
すぎやまこういち「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」 オン・エレクトーン	04/21/96	SRCL-3561	2800	ソニーレコード	エニックス	
恋の捜査網	04/24/96	PIDA-1028	1000	パイオニアLDC	ヘッドルーム/NEC-HE	CDシングル
今日より明日は……	04/24/96	VIDL-10763	1000	ビクター	小学館プロダクション	CDシングル
愛がたりないぜ	04/24/96	TYDY-2070	1000	東芝EMI	セガ	CDシングル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	04/24/96	KICA-7699	2200	キングレコード	コナミ	
超兄貴ショーⅡ	04/24/96	TYCY-5490	2800	東芝EMI	メサイヤ	
筋属バット一号	04/24/96	TYCY-5491	2800	東芝EMI	メサイヤ	
ときめき	04/24/96	KICA-7700	3000	キングレコード	コナミ	
イースⅤ オーケストラバージョン	04/24/96	KICA-1178	3000	キングレコード	日本ファルコム	
ルドラの秘宝 オリジナル・サウンド・ヴァージョン	04/25/96	PSCN-5050	2500	NTT出版	スクウェア	

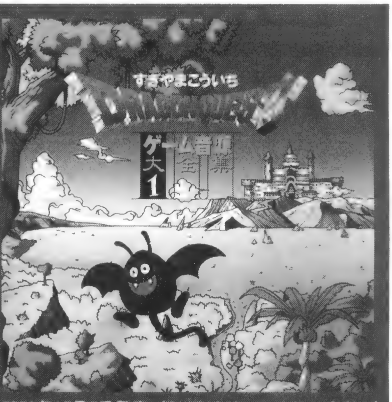
タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
セガサターン パンツァードラグーンツヴァイ オリジナル・サウンドトラック	04/25/96	POCX-1026	2800	ポリグラム	セガ	
メルティランサー キャラクターソングコレクション	04/25/96	POCX-1022	3000	ポリグラム	イマジニア	
ファイアーエムブレム アニメーション・サウンド・トラック	04/26/96	JSCA-29031	3000	ケイエスエス	任天堂	
"パンツァードラグーン ツヴァイ Orijinal Arrange Album""Alternative Elements"""	05/01/96	NACL-1213	2800	NECアベニュー	セガ	
ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝 ～アレンジサウンドトラックス～	05/02/96	PCCB-00213	2500	ポニーキャニオン	SNK	
オリジナル・ゲームサウンドトラック ビヨンド ザ ビヨンド	05/02/96	ARCJ-33	2780	アンティノスレコード	SCE	
オリジナル・ゲームサウンドトラック ジャンピングフラッシュ!2	05/02/96	ARCJ-36	2780	アンティノスレコード	SCE	
オリジナル・ゲームサウンドトラック ZERO DIVIDE	05/02/96	ARCJ-37	2780	アンティノスレコード	ズーム	
ときめきメモリアル サウンドコレクション2	05/02/96	KICA-7701	3000	キングレコード	コナミ	
超鉄ブリキンガー	05/17/96	PCCB-00211	1500	ポニーキャニオン	ザウルス	
究極TIGER II	05/17/96	PCCB-00214	1500	ポニーキャニオン	タイトー/タクミ	
戦国ブレード	05/17/96	PCCB-00216	1500	ポニーキャニオン	彩京	
私が天使だったらいいのに/まちぶせ	05/22/96	KIDA-7608	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
カプコンゲームサウンドトラック ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドウ オーバー ミスタラ	05/22/96	VICL-2169	2000	ビクター	カプコン	
セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ	05/22/96	KICA-7703	2200	キングレコード	コナミ	
ファルコム・ボーカルコレクションIV	05/22/96	KICA-1179	2500	キングレコード	日本ファルコム	
矩形波倶楽部Pro－fusion 沙羅曼蛇	05/22/96	KICA-7702	3000	キングレコード	コナミ	
青空	05/24/96	TODT-3490	1000	東芝EMI	カプコン	CDシングル
アイドルプロジェクト セカンド・ステージ	05/24/96	JSCA-29038	3000	ケイエスエス	ケイエスエス	
ファルコムミュージックサンプラー	05/24/96		－	インディーズ	日本ファルコム	非売品
スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 サウンドストーム	05/25/96	KTCR-1376	2500	キティレコード	バンプレスト	
太陽のしっぽ GM－PROGRESS－8	05/25/96	MGCD-1021	2500	メディアリング	アートディンク	
ファイティングバイパーズ オリジナル・サウンドトラック	05/25/96	POCX-1030	2800	ポリグラム	セガ	
陽のあたる場所	05/27/96	TMDL-4	1000	テイチク	テイチク	CDシングル
VIRTUAL－ON CYBER TROOPERS オフィシャル・サウンド・データー	05/29/96	TYCY-5486	2000	東芝EMI	セガ	
エクストリーム・パワー	05/31/96	PFCD-00001	－	インディーズ	プロファイア	非売品
ガラスのSummer Days	06/01/96	VPDG-20666	1000	バップ	パウ	CDシングル
モータートゥーングランプリ2 サウンド・トラックス	06/01/96	NACL-1221	2500	NECアベニュー	SCE	
誕生Sオリジナルサウンドトラック完全収録盤	06/01/96	NACL-1217	2800	NECアベニュー	NECインターチャネル	
パチパチサーガ オリジナルサウンド集	06/01/96	NACL-1222	2800	NECアベニュー	TEN研究所	
すぎやまこういち「ドラゴンクエストVI～幻の大地」 イン・ブラス	06/01/96	SRCL-3562	2800	ソニーレコード	エニックス	
真・女神転生～デビルサマナーサウンド・ファイル	06/01/96	POCX-1023~4	4000	ポリグラム	アトラス	
進め!対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	06/05/96	KICA-7704	2200	キングレコード	コナミ	
CDドラマ・英雄伝説IV～朱紅い雫～	06/05/96	KICA-1180	3000	キングレコード	日本ファルコム	
トレジャーハンターG オリジナル・サウンド・ヴァージョン	06/09/96	PSCN-5051~2	3300	NTT出版	スクウェア	
ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～	06/21/96	PCCB-00209	1500	ポニーキャニオン	ADK	
ダークハーフ オリジナルゲームミュージック	06/21/96	SRCL-3595	2000	ソニーレコード	エニックス	
ソーサリアンフォーエバー I	06/21/96	KICA-1183	2500	キングレコード	日本ファルコム	
NEO・GEOギャルズ ボーカル・コレクション	06/21/96	PCCB-00219	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ダンスレボリューションVOL.1 ヴァンパイアハンター	06/21/96	VOCR-5011	2800	MEM(NEOレーベル)	カプコン	
クォヴァディス ドラマサウンドトラック	06/21/96	VOCR-5010	2800	MEM(NEOレーベル)	グラムス	
ポリクローム オリジナル・サウンド・トラックス 完全収録版	06/21/96	NACL-1226	2800	NECアベニュー	サイベル	
PAL～神犬伝説～	06/21/96	SRCL-3597	2800	ソニーレコード	東北新社	
ときめきメモリアルSOUNDコレクション3	06/21/96	KICA-7706	3000	キングレコード	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
カプコンゲームサウンドトラック「ストリートファイターZERO2」	06/21/96	VIZL-24	3200	ビクター	カプコン	CDエクストラ
ミュージック・フロム・英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～	06/21/96	KICA-1181~2	3600	キングレコード	日本ファルコム	FM音源版
ファイアーエムブレム～聖戦の系譜 ゲームミュージックサウンドトラック	06/24/96	TKCA-70929	3000	徳間JC	任天堂	
DREAMS DREAMS	06/26/96	PODX-1011	800	ポリグラム	セガ	CDシングル
未来（あした）へ	06/26/96	PODX-1010	1000	ポリグラム	メサイヤ	CDシングル
テオ～もうひとつの地球	06/26/96	PSCR-5512	1400	ポリスター	富士通パレックス	
LOVE MIRACLE	06/29/96	CODA-959	1000	日本コロムビア	ソネットCE	CDシングル
ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳2」STRIKE FIGHTING Vol.1	06/29/96	NACL-1225	2300	NECアベニュー	ナムコ	
エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～ サウ+A162ンドコレクション	07/01/96	KTCR-1371	2800	キティレコード	ココナッツジャパン	
1996ハドソンゲーム音楽全集	07/01/96	HCD-8081	—	インディーズ	ハドソン	非売品
ふんわり、のびのびPerfect Solo Collection	07/03/96	PCCG-00355	7800	ポニーキャニオン		
MIDIPowerPro2～沙羅曼蛇2・ツインビーヤッホー!	07/05/96	KICA-7708	3800	キングレコード	コナミ	限定版、FD付き
セガサターン「NiGHT」オリジナル・サウンドトラック	07/10/96	POCX-1038	2800	ポリグラム	セガ	
音速娘☆つきのさかな/真尾まお	07/12/96		—	インディーズ	メディアクエスト	SS版「ソニックウィングス」同梱

"押しの一枚"

すぎやまこういち　ドラゴンクエストゲーム音源大全集1

本作はファミコンで発表された『ドラクエ初代～Ⅳ』のオリジナル音源（アポロン社版カセットテープ音源の復刻）がCD2枚に渡って収録され、「新アレンジ版」と受け取ることもできる「携帯着メロ集」も用意された、合計３枚組の豪華な内容。「RPG音楽のスタンダード」と言っても良い本作は、歌謡曲から交響曲まで幅広くこなし、自身が大のゲーム好きと公言する、すぎやまこういち氏の力量があってこそ完成した名曲と言えよう。少ない音数に凝縮された世界。そこには『ドラクエ』のルーツが存在する。初代からのコアなファンも、『Ⅴ』以降しか知らないという方も、心ゆくまで堪能してみてはいかがだろうか。　（罰）



2001年12月5日発売／SMEビジュアルワークス／SVWC-7101～3／3059円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
テレビ東京アニメ「バーチャファイター」コンプリートボーカルコレクション	07/17/96	TYCY-5497	3000	東芝EMI	セガ	
闘姫伝承～エンジェルアイズ	07/19/96	PCCB-00221	1500	ポニーキャニオン	テクモ	
ザ・キング・オブ・ファイターズ SYMPHONIC SOUND TRAX/新世界管弦楽団	07/19/96	PCCB-00220	2500	ポニーキャニオン	SNK	
スーパーマリオ64オリジナルサウンドトラック	07/19/96	PCCG-00357	2500	ポニーキャニオン	任天堂	
ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳2」STRIKE FIGHTING Vol.2	07/20/96	NACL-1229	2300	NECアベニュー	ナムコ	
犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～サウンドミステリー	07/20/96	NACL-1236	2500	NECアベニュー	イマジニア	
誕生S～デビュー～ヴォーカル・コレクション	07/20/96	NACL-1220	2800	NECアベニュー	NECインターチャネル	SS版オリジナル
RITZ～顔を上げて歩こう～	07/21/96	SRDL-4252	1000	ソニーレコード	コンパイル	CDシングル
新フォーチュンクエスト ゲーム・オリジナル・サウンド・トラック	07/21/96	AYCM-521	2500	エアーズ	メディアワークス	
夏に，まだ少し…	07/24/96	KIDA-7610	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
ストリートファイターZERO2 UNDERGROUND MIXXES "DA SOUNDZ OF SPASM"	07/24/96	VICL-2172	2000	ビクター	カプコン	
スーパーリアル麻雀PⅥ オリジナル・ゲームサウンドトラック	07/24/96	VICL-2171	2000	ビクター	セタ	
ソーサリアンフォーエバーⅡ	07/24/96	KICA-1185	2500	キングレコード	日本ファルコム	
ナムコ エレメカ大百科	07/24/96	VICL-40191	3800	ビクター	ナムコ	
¥ENBOX Vol.1	07/24/96	ALCA-5073～88	—	東芝EMI	ナムコ	「SUPER XEVIOUS ガスト・ノッチ・ミックス」収録
学校であった怖い話S オリジナルサウンドホラー	07/25/96	KTCR-1385	2500	キティレコード	バンプレスト	
セガサターン版ソード＆ソーサリー オリジナル・サウンドトラック GM-PROGRESS-9	07/25/96	MGCD-1023	2500	メディアリング	マイクロキャビン	
エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール	07/26/96	PCDSZ-1099	—	インディーズ	ココナッツジャパン	同PS版限定版同梱
NOeL～NOT DIGITAL	07/26/96	LPR-205	—	インディーズ	パイオニアLDC	同PS版初回出荷分同梱
メルティキューブ・プレミアム！	07/26/96	DSI-16841	—	ポリグラム	イマジニア	非売品
ダンスレボリューションvol.2「闘神伝2」	08/01/96	VOCR-5012	2800	MEM(NEOレーベル)	タカラ	
ポポロクロイス物語オリジナルサウンドトラック	08/01/96	NACL-1224	2800	NECアベニュー	SCE	
"ナイトゥルース"テーマ曲	08/01/96	SCE-001	—	インディーズ	ソネットCE	"同PS,SS版に同梱"
Fly to Fly～ヒロイン・ドリーム～	08/07/96	MEDP-11026	1000	メルダック	マップジャパン	CDシングル
バイオハザードサウンドトラックスリミックス	08/07/96	TYCY-5511	2800	東芝EMI	カプコン	
「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA:VOL.1	08/07/96	TYCY-5513	2800	東芝EMI	角川書店	
ときめきメモリアルpiano collection	08/07/96	KICA-7707	3000	キングレコード	コナミ	
Courage～クゥ・ラージュ～	08/07/96	KICS-565	3000	キングレコード	日本クリエイト	
真・女神転生～デビルサマナー スペシャルBOX・プレミアムミュージックCD	08/09/96		—	インディーズ	アトラス	非売品
SUMMER CHANCE！	08/21/96	EXTM-0002	1000	エクセルトーン	シャーロック	CDシングル
WILD BLOOD	08/21/96	PIDA-1029	1000	パイオニアLDC	エクシング	CDシングル
恋を眠らせて	08/21/96	VIDL-10755	1000	ビクター	クライマックス	CDシングル
夏の朝にキャッチボールを	08/21/96	FHDF-1569	1000	ファンハウス	カプコン	CDシングル
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	08/21/96	PCCB-00223	1500	ポニーキャニオン	SNK	
わくわく7	08/21/96	PCCB-00215	1500	ポニーキャニオン	サンソフト	
ゲームサウンドコレクションVOL.1「時空探偵DD～幻のローレライ～」	08/21/96	VOCR-5013	2000	MEM(NEOレーベル)	アスキー	
トバルNo.1オリジナル・サウンド・トラック	08/21/96	SSCX-10001	2000	デジキューブ	スクウェア	
サイバードール オリジナルサウンド・トラック	08/21/96	NACL-1241	2500	NECアベニュー	アイマックス	
エナジーブレイカーオリジナル・サウンドトラックス	08/21/96	NACL-1242	2500	NECアベニュー	タイトー	
刻命館オリジナル・サウンドトラックス	08/21/96	NACL-1243	2500	NECアベニュー	テクモ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳2」 STRIKE ARRANGES	08/21/96	NACL-1238	2500	NECアベニュー	ナムコ	PS版アレンジ
同級生PCエンジン版 オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	08/21/96	NACL-1227	2800	NECアベニュー	NECアベニュー	
同級生〜ifサターン版 オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	08/21/96	NACL-1237	2800	NECアベニュー	NECインターチャネル	
卒業クロスワールドオリジナル・サンドトラック	08/21/96	NACL-1235	2800	NECアベニュー	ハーティロビン	
ドラゴンボールZ〜偉大なるドラゴンボール伝説〜 ゲームミュージック	08/21/96	COCC-13661	2800	日本コロムビア	バンダイ	
ツインビーPARADISE3・ボーカル祭りだ!ワッショイ編	08/21/96	KICA-7721	3000	キングレコード	コナミ	
ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2	08/21/96	KICA-7722~3	3500	キングレコード	コナミ	
大貝獣物語Ⅱ〜オリジナル・サウンドトラック〜	08/25/96	DPCX-5078~9	2500	データム・ポリスター	ハドソン	
オーバーブラッドオリジナル・サウンドトラックGM —PROGRESS—10	08/25/96	MGCD-1024	2500	メディアリング	リバーヒルソフト	
あすか120%BurningFest.SPECIAL PLUS	08/25/96	POCX-1049	2800	ポリグラム	ファミリーソフト	
ファイアーエムブレム 〜聖戦の系譜 オリジナル・サウンド・ヴァージョン	08/25/96	PSCN-5054~6	3800	NTT出版	任天堂	
バトルガレッガ	08/30/96		—	インディーズ	エイティング/ライジング	新声社製ビデオに同梱
三度目の夏〜ラストチャンス	09/04/96	PIDA-1032	1000	パイオニアLDC	エクシング	CDシングル
プリンセスメーカーゆめみる妖精	09/04/96	PCCB-00222	2500	ポニーキャニオン	SCE	
ダークセイバー オリジナル・サウンドトラック	09/04/96	VICL-8193	2800	ビクター	クライマックス	
「ルナ〜シルバースターストーリー」 LUNATIC FESTA:VOL.2	09/04/96	TYCY-5523	2800	東芝EMI	角川書店	
英雄伝説Ⅳ〜朱紅い雫〜MIDIスペシャル	09/05/96	KICA-1186~7	3600	キングレコード	日本ファルコム	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 〜アレンジ・サウンド・トラックス〜	09/20/96	PCCB-00225	2500	ポニーキャニオン	SNK	
escape goat	09/20/96	PCCBX-00001	2500	ポニーキャニオン	カプコン/アリカ	CDエクストラ
メタルジャケット・オリジナルサウンドトラック	09/20/96	POCFX-00001	2500	ポニーキャニオン	ソラン	CDエクストラ
トンズラくん オリジナルサウンドトラック	09/20/96	PCCGX-00002	2500	ポニーキャニオン	ソラン	CDエクストラ
スーパーバトルサウンドアタック ソウルエッジ アーケード版オリジナルサウンドトラック	09/20/96	MRCA-20099	2500	メディアレモラス	ナムコ	
Broken Heart	09/21/96	EXTM-0003	1000	エクセルトーン	翔泳社	CDシングル
もっと恋しよう	09/21/96	KIDA-7614	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
ELECTRICAL INDIAN —TOBAL No.1 REMIXES—	09/21/96	SSCX-10002	1500	デジキューブ	スクウェア	
Variety Kids	09/21/96	VOCR-2002	2000	MEMレコード	グラムス	
カプコンゲームサウンドトラック 「ロックマン2ザ・パワーファイターズ」	09/21/96	VICL-2173	2000	ビクター	カプコン	AC版
カプコンゲームサウンドトラック 「スターグラディエイター」	09/21/96	VICL-2174	2000	ビクター	カプコン	
ダークセイバーオリジナル・ボーカルトラック	09/21/96	VICL-5327	2500	ビクター	クライマックス	
パーフェクトセレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト	09/21/96	KICA-1189	3000	キングレコード	コナミ	
英雄伝説Ⅳエレクトリック・オーケストラ	09/21/96	KICA-1188	3000	キングレコード	日本ファルコム	
BANBITA	09/21/96	FHCF-2309	3000	ファンハウス	カプコン	
ファイティング・イリュージョン 〜K−1グランプリ オリジナル・サウンドトラック	09/25/96	PICA-1110	2800	パイオニアLDC	エクシング	
明日の記憶 featuring emi sanokura from NOeL	09/25/96	PICA-1113	3000	パイオニアLDC	パイオニアLDC	
ハートのプロポーション	09/26/96	TYDY-2078	1000	ユーメックス	アスミック	CDシングル
バーチャファイターキッズ サウンドトラックス	09/26/96	TYCY-5520	2000	ユーメックス	セガ	
ソニック・ザ・ファイターズ サウンドトラックス	09/26/96	TYCY-5521	2000	ユーメックス	セガ	
アンジェリーク外伝〜無限音階〜 音楽集「白鳥の歌La chanson du cygne」	09/26/96	KECH-1107	2200	光栄	光栄	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
セガサターン ファイティングバイパーズ オリジナル・サウンドトラック	09/26/96	POCX-1053	2800	ポリグラム	セガ	
ラングリッサーⅢ オリジナル・サウンドトラック	09/26/96	POCX-1033	2800	ポリグラム	メサイヤ	SS版
TEKKEN	09/28/96	VICL-23120	2300	ビクター	ナムコ	LPあり
RIDGE RACER	09/28/96	VICL-23119	2300	ビクター	ナムコ	LPあり
ラングリッサーⅢ ソングアルバム	09/30/96	POCX-1048	3000	ポリグラム	メサイヤ	
フィスト	10/02/96	PCCB-00226	2500	ポニーキャニオン	イマジニア	
OVA「パンツァードラグーン」 オリジナルサウンドトラック	10/02/96	VPCG-84617	2800	バップ	セガ	
Dancemania CLASSICS	10/09/96	TOCP-4015	2548	東芝EMI	コナミ	
「ルナ～シルバースターストーリー」 LUNATIC FESTA:VOL.3	10/09/96	TYCY-5524	2800	ユーメックス	角川書店	
ヒロイン・ドリーム	10/10/96		—	インディーズ	マップジャパン	同初回限定版に同梱
サイキックフォース ーアーケード・サウンド・トラックスー	10/11/96	ZTTL-0001	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
レイストーム	10/11/96	ZTTL-0002	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
エターナルメロディ	10/18/96	PCCB-00229	2500	ポニーキャニオン	メディアワークス	SS版、PS版
ラストブロンクス ～東京番外地サウンドトラックスVS クラブミックス	10/18/96	PCCG-95001	3000	アイノックスレコード	セガ	
シュレディンガーの猫 ゲーム・サウンド・トラック	10/21/96	SRCL-3682	2800	ソニーレコード	タカラ	
THE EDGE OF SOUL	10/23/96	BVDR-1127	1000	BMGビクター	ナムコ	CDシングル
悲しみを燃やして/予感	10/23/96	KIDA-7616	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
Proceed/PERSONA	10/23/96	PIDL-1209	1000	パイオニアLDC	エクシング	CDシングル
MIND MOTION	10/23/96	CRDP-147	1000	日本クラウン	タカラ	CDシングル
ゲームサウンドコレクションVol.2 「メガチュード2096」	10/23/96	VOCR-5014	2000	MEM(NEOレーベル)	バンプレスト	
ゲームサウンドコレクションVol.3 「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」	10/23/96	VOCR-5015	2000	MEM(NEOレーベル)	ビデオシステム	
鬼畜王ランス音楽CD	10/23/96	ALO-008	2000	アリスソフト	アリスソフト	
バーチャファイター3・サウンドトラックス	10/23/96	TYCY-5522	2000	ユーメックス	セガ	
ヴァンダルハーツ オリジナル・ゲーム・サントラ	10/23/96	KICA-7725	2200	キングレコード	コナミ	
天地無用!登校無用・オリジナルサウンドトラック	10/23/96	PICA-1116	2800	パイオニアLDC	エクシング	
エーベルージュ伝説	10/23/96	KICA-10001	3000	キングレコード	富士通パレックス	CDエクストラ
夢の恋人	10/25/96	PODX-1019	1000	ポリグラム	アトラス	CDシングル
エネミー・ゼロ「ピアノ スケッチズ」	10/25/96	KTCR-1403	1200	キティレコード	ワープ	
スペクトラルタワー オリジナルサウンドトラック ～詩人ルーチェの調べ	10/25/96	KTCR-1404	2500	キティレコード	アイディア・ファクトリー	
Ogre～Grand Repeat～	10/25/96	DPCX-5081	3000	データム・ポリスター	クエスト	
ハートビートスクランブル オリジナル・サウンドトラック	11/01/96	NACL-1260	2500	NECアベニュー	イマジニア	
ポリスノーツF/N	11/01/96	KICA-7724	3000	キングレコード	コナミ	
スターオーシャン パーフェクト・サウンドコレクション	11/01/96	SRCL-3686~7	3000	ソニーレコード	エニックス	
ガスト・スーパーコレクションvol.2	11/01/96	GUST-9611	—	インディーズ	ガスト	非売品
スクランブル・キッズ/愛してても,愛せない	11/04/96	PODH-1325	1000	ポリグラム	ポリグラム	CDシングル
ワイプアウトXL オリジナル・サウンドトラック	11/13/96	VJCP-25274	2500	東芝EMI	SCE inter	
ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol.1	11/14/96		—	インディーズ	コナミ	非売品
ドラゴンクエスト伝説	11/18/96	POCX-1056~7	3500	ポリグラム	エニックス	
見たらアカンって!大阪 発売記念スペシャルCD	11/20/96	AGCS-001	800	エー・ジー	エー・ジー	CDシングル
スリル	11/21/96	VODR-1007	1000	MEMレコード	グラムス	CDシングル
プリクラ大作戦	11/21/96	PCCB-00227	1500	ポニーキャニオン	アトラス	
デッド オア アライブ	11/21/96	PCCB-00228	1500	ポニーキャニオン	テクモ	
ゲームサウンドコレクションVOL.4 「幻影闘技 SHADOW STRUGGLE」	11/21/96	VOCR-5016	2000	MEMレコード	バンプレスト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ゲームサウンドコレクションVOL.5「はるかぜ戦隊Vフォース」	11/21/96	VOCR-5017	2000	MEMレコード	ビング	
カプコンゲームサウンドトラック「X−MEN vs. ストリートファイター」	11/21/96	VICL-2176	2000	ビクター	カプコン	
闘神伝 POWER TO THE TECNO GROOVE	11/21/96	NACL-1259	2500	NECアベニュー	タカラ	
K・O・Fダンストラックス/V.A.新世界楽曲雑技団	11/21/96	PCCB-00233	2500	ポニーキャニオン	SNK	LPあり
アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	11/21/96	PCCB-00232	2500	ポニーキャニオン	ヒューマン	
catchy	11/21/96	KICA-7727	3000	キングレコード	コナミ	
Be Myself	11/21/96	KICA-7726	3000	キングレコード	コナミ	
Chinaism〜ヒロイン・ドリーム〜	11/21/96	MECP-30030	3000	メルダック	マップジャパン	
MIDI POWER Pro.3「ポリスノーツ」	11/21/96	KICA-7729	3800	キングレコード	コナミ	
フィストおまけディスク	11/22/96	IMGC-001	—	インディーズ	イマジニア	"同PS,SS版に同梱"
雫・痕	11/22/96	LFCD-0003	—	インディーズ	リーフ	Win版「さおりんといっしょ!」同梱CD
クールボーダーズ オリジナル・サウンドトラック	11/25/96	PSCN-5057	2000	NTT出版	ウェップシステム	
それいけXココロジー〜心が教える恋・結婚・人生〜オリジナル・サウンドトラック	11/25/96	POCX-1051	2800	ポリグラム	ポリグラム	
BELTLOGGER9 オリジナル・サウンドトラック	11/25/96	POCX-1059	2800	ポリグラム	元気	
ファイターズインパクト	11/29/96	ZTTL-0003	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
サイキックフォース オリジナルサウンドトラックス	11/29/96	ZTTL-0004	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
サムライスピリッツ天草降臨	12/04/96	PCCB-00231	1500	ポニーキャニオン	SNK	
教えてMr.Sky	12/05/96	KIDA-7618	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
英雄降臨 イメージコレクション	12/06/96	ALM-001	2300	インディーズ	アルファ・オメガソフト	
英雄降臨	12/06/96	ALMS-01	—	インディーズ	アルファ・オメガソフト	初回特典
禁忌〜タブー ドラマコレクション	12/07/96	ADC-001	2800	ブロッコリー	アップルパイ	
トゥルー・ラブストーリー〜恋のように僕たちは	12/12/96	ARDJ-5041	980	アンティノスレコード	アスキー	CDシングル
パラッパラッパー オリジナルサウンドトラック	12/12/96	SRCL-3742	2000	ソニーレコード	SCE	
アークザラッドⅡ オリジナル・ゲームサウンドトラック	12/12/96	ARCJ-57	2380	アンティノスレコード	SCE	
るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー〜維新激闘編 オリジナル・ゲームサウンドトラック	12/12/96	ARCJ-58	2380	アンティノスレコード	SCE	
スーパーファミコン版すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストⅢ〜そして伝説へ…」	12/12/96	SRCL-3563	2800	ソニーレコード	エニックス	
シャイニング・ザ・ホーリィアーク オリジナルサウンドトラック	12/12/96	OOCO-26	2800	ダブルオー	セガ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
風雲SUPER TAG BATLLE	12/16/96	PCCB-00236	1500	ポニーキャニオン	SNK	
ORIENTAL MAGNETIC YELLOW	12/16/96	PCCB-00235	1500	ポニーキャニオン		O.M.Y.
風水先生 オリジナルサウンドトラック	12/16/96	PCGX-00003	2500	ポニーキャニオン	HAMLET	CDエクストラ
サムライスピリッツ天草降臨 ーアレンジサウンドトラックスー	12/16/96	PCCB-00237	2500	ポニーキャニオン	SNK	
檄！帝国華撃団	12/18/96	BVDR-1606	600	BMGビクター	セガ	CDシングル
ELECTRICAL COMMUNICATION	12/18/96	VIDL-10840	1000	ビクター	カプコン	CDシングル
ゲームサウンドコレクションVOL.6 蒼穹紅蓮隊	12/18/96	VOCR-5018	2000	MEM(NEOレーベル)	エイティング/ライジング	
サクラ大戦 帝撃歌謡全集	12/18/96	BVCH-735	3000	BMGビクター	セガ	
ソウルエッジ オリジナルサウンドトラック	12/18/96	BVCH-732	3000	BMGビクター	ナムコ	
カプコンゲームサウンドトラック ウォーザード	12/18/96	VICL-40197~8	3200	ビクター	カプコン	
¥ENBOX Vol.2	12/18/96	ALCA-5123~38	不明	東芝EMI	ナムコ	「VIDEOGAMEMUSIC」 「SUPERXEVIOUS」収録
ファルコム・ミュージックサンプラー'97	12/20/96		ー	インディーズ	日本ファルコム	非売品
とっておきのHeart beat time	12/21/96	WPD6-9105	1000	WEAジャパン	グラムス	CDシングル
NON STOP！ TOKIMEKI MEMORIAL	12/21/96	LM-912	1000	インディーズ	コナミ	CDシングル
蜃気楼	12/21/96	KICS-7602	1000	キングレコード	コナミ	CDエクストラ
Fire！	12/21/96	CODC-1090	1100	日本コロムビア	イマジニア	CDシングル
ザ・マスターズファイター イメージソングス	12/21/96	CODC-1089	1100	日本コロムビア	シネマサプライ	CDシングル
実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～オリジナル・ゲーム・サントラ	12/21/96	KICA-7730	2200	キングレコード	コナミ	
プレイステーション「ありす イン サイバーランド」 ゲーム・サウンドトラック	12/21/96	WPC6-8247	2500	WEAジャパン	グラムス	CDエクストラ
ZXEーD オリジナル・サウンドトラック	12/21/96	POCX-1052	2800	ポリグラム	バンダイ	
ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3	12/21/96	KICA-7733	3000	キングレコード	コナミ	
英雄伝説ピアノコレクション	12/21/96	KICA-1194	3000	キングレコード	日本ファルコム	CDエクストラ
電脳戦機バーチャロン 「CYBER NET RHAPSODY」EPISODE#14	12/21/96	TYCY-5536	3000	ユーメックス	セガ	
リグロードサーガ2 ゲームミュージック・ オリジナルサウンドトラックCD	12/21/96	TKCA-71080	3500	徳間JC	セガ	
ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2	12/21/96	KICA-7734~6	4400	キングレコード	コナミ	
ファルコムスペシャルBOX'97	12/21/96	KICA-9029~31	6800	キングレコード	日本ファルコム	
いまどきのバンパイア プレミアムシングルCD コリーのおつかい大冒険	12/27/96	DCI-5135	ー	インディーズ	アトラス	初回特典

押しの一枚

コナミMSXスーパーベストアンティークス

かつて世界を席巻した家庭用パソコン「MSX」。その歴史の中でもコナミが独自に開発した音源チップ「SCC」は、業務用作品に使用された事例もあるが、主に音響機能の弱かったMSXを補強する用途で多用された。広がりのある音響効果により、当時のゲームが持つ表現力は格段に進化し、今でもその独特の音色に根強いファンは多い。本アルバムは'89～'91年に発売され、既に廃盤だった3作を2枚組に再編集し、'98年に復刻されたものである。3作品を聴き比べることが可能な本作は、SCCの魅力を再確認することができる名盤である。今後もこのような「意義のある復刻」を各レーベルに期待したい。　（罰）

1998年9月23日発売／キングレコード／KICA-7909～10／2980円

1997年発売分（全325タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
あなたのやり方でだきしめて	01/01/97	KIDA-7620	1000	キングレコード	コナミ	CDシングル
トゥハート オリジナルサウンドトラック	01/01/97	LFCD-0004	2000	インディーズ	リーフ	通販2500円
オレンジ～リーフビジュアルノベルシリーズ アレンジサウンドトラック	01/01/97	LFCD-0005	2000	インディーズ	リーフ	通販2500円
はいぱぁセキュリティーズS	01/08/97	PCCB-00238	2500	ポニーキャニオン	ビクターソフト	
ときめきメモリアル ディスクコレクション Vol.2	01/09/97		—	インディーズ	コナミ	非売品
E.M.U＝(イコール)	01/10/97	COCC-14020	2000	日本コロムビア	イースリースタッフ	
ときめきメモリアル サウンドコレクション4	01/14/97	KICA-7749	3000	キングレコード	コナミ	
ゼイラムゾーン リミックス・ファイト	01/15/97	PHCL-5049	3000	マーキュリー	バンプレスト	
ソニックウイングスリミテッド	01/18/97	PCCB-00242	1500	ポニーキャニオン	ビデオシステム	
SONIC SKATE SURVEYOR／O.M.Y.	01/18/97	PCCB-00243	1500	ポニーキャニオン		O.M.Y.
クロス・ロマンス～恋と麻雀と花束と	01/18/97	PCCB-00245	2500	ポニーキャニオン	日本物産	
センチメンタル・ラブ	01/21/97	NADL-1111	1000	NECアベニュー	NECインターチャネル	CDシングル
LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～	01/21/97	APDM-5042	1000	バンダイ	エンジェル	CDシングル
マッコウ'sすぺしゃる	01/21/97	NACL-1271	2500	NECアベニュー	各社	
ブラディブライド いまどきのバンパイア サウンドトラックス&オリジナル・ドラマ	01/21/97	NACL-1270	2800	NECアベニュー	アトラス	
アドヴァンスドパワードール2	01/21/97	NACL-1265	2800	NECアベニュー	工画堂スタジオ	
リトルステップ イメージアルバム	01/21/97	COCC-14018	2800	日本コロムビア	イマジニア	
クイーンズロード ～イメージヴォーカルコレクション～	01/21/97	APCM-5096	3000	バンダイ	エンジェル	
ワイルドアームズ オリジナルゲームサウンドトラック	01/22/97	ARCJ-60	2380	アンティノスレコード	SCE	
トゥルー・ラブストーリー イメージアルバム ～メモリアルソングス～	01/22/97	ARCJ-59	2380	アンティノスレコード	アスキー	
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡/スーパーパズルファイターⅡX	01/22/97	VICL-40210~1	3200	ビクター	カプコン	
スーパードンキーコング3～謎のクレミス島 ゲームミュージックオリジナルサンドトラックCD	01/22/97	TKCA-71091	3500	徳間JC	任天堂	
ルームメイト ～井上涼子 もしもここであなたに会えたなら…	01/25/97	DPDX-5025	800	データム・ポリスター	データム・ポリスター	CDシングル
新スーパーロボット大戦 勢ぞろいミュージックバトルⅡ	01/25/97	KTCR-1423	2800	キティレコード	バンプレスト	
レイストーム～ノイ・タンツ ミックス	01/29/97	ZTTL-0005	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
バトルスリーテス大運動会・北海慕情	01/29/97	PICA-1125	3000	パイオニアLDC	インクリメントP	
Primary	01/29/97	PICA-1124	3000	パイオニアLDC	エクシング	
PSIKYO DIGITAL－SOUND COLLECTION 01	02/01/97	PDSC-9701	—	インディーズ	彩京	非売品
BELIEVE	02/05/97	TYDY-2082	1000	ユーメックス	セガ	CDシングル
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	02/05/97	PCCB-00240	1500	ポニーキャニオン	SNK	
GTIクラブc/wジェットウェーブ&ワインディングート オリジナル・ゲーム・サントラ	02/05/97	KICA-7751	2200	キングレコード	コナミ	
ライトニングレジェンド～大悟の大冒険 オリジナル・ゲーム・サントラ	02/05/97	KICA-7750	2200	キングレコード	コナミ	
闘姫伝承エンジェルアイズ ドラマ・アルバム	02/07/97	BCR-004	2800	ブロッコリー	テクモ	
天外魔境～第四の黙示録 ヴォーカル・セレクション	02/10/97	SSCX-10005	2000	デジキューブ	ハドソン	
ファイナルファンタジーⅦ オリジナル・サウンド・トラック	02/10/97	SSCX-10004	3800	デジキューブ	スクウェア	初回限定BOXあり
My Sweet Valentine	02/14/97	KICA-7753	2000	キングレコード	コナミ	
ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.3	02/14/97		—	インディーズ	コナミ	非売品
スカッドレース サウンドトラック	02/19/97	TYCY-5541	1800	ユーメックス	セガ	
Feel for Love～愛を探して～	02/21/97	NADL-1112	1000	NECアベニュー	イマジニア	CDシングル
ティンクルスタースプライツ	02/21/97	PCCB-00247	1500	ポニーキャニオン	ADK	
ストリートファイターEX	02/21/97	PCCB-0241	1500	ポニーキャニオン	アリカ/カプコン	
養殖XOBREEDS	02/21/97	PCCB-00246	1500	ポニーキャニオン		O.M.Y.
ツインビーPARADISE3サウンドトラックセレクション	02/21/97	KICA-7754	2200	キングレコード	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
天外魔境～第四の黙示録 オリジナル・サウンド・トラック	02/21/97	SSCX-10006	2500	デジキューブ	ハドソン	
バスタード!!～虚ろなる神々の器 オフィシャルサウンドトラック	02/21/97	VICL-786	3000	ビクター	セタ	
バスタード!!～虚ろなる神々の器 オリジナルサウンドトラック	02/21/97	VICL-785	3000	ビクター	セタ	
ゼロヨンチャンプDooZy―J GM―PROGRESS―11	02/26/97	MGCD-1024	2500	メディアリング	メディアリング	
ルナ・ソングスⅡ～甦る大地の記憶	02/26/97	TYCY-5538	2500	ユーメックス	ゲームアーツ	
ワンダープロジェクトJ2～コルノの森のジョゼット オリジナル・サウンドトラック	02/26/97	TOCT-9798	2718	東芝EMI	エニックス	CDエクストラ
サイキックフォース エクストラ・ソング・トラック	02/28/97	ZTTL-0007	1500	ZUNTATAレコード	タイトー	
ランディングギア&サイドバイサイド	02/28/97	ZTTL-0006	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
リフレインラブ～あなたに逢いたい プレミアム・シングルCD	03/01/97	RHSC-97031	—	インディーズ	リバーヒルソフト	予約者特典
リアルバウト餓狼伝説スペシャル ～アレンジサウンドトラックス～	03/05/97	PCCB-00250	2500	ポニーキャニオン	SNK	
ストリートファイターEX～アレンジサウンドトラックス～	03/05/97	PCCB-00251	2500	ポニーキャニオン	アリカ/カプコン	
Rumour	03/05/97	KICS-7606	3000	キングレコード	コナミ	
ぽっぷるメイル ネクストジェネレーションⅡ 「地底の神殿」	03/05/97	KICA-1195	3000	キングレコード	日本ファルコム	
Mariko Kouda Concert Tour'95～'96 “終わらないアンコール”	03/05/97	KICS-7604~5	4800	キングレコード	コナミ	
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression オリジナル音楽CD	03/07/97	GS-9129	—	インディーズ	セガ	同SS版に同梱
デイトナUSAサーキット・エディション オリジナル・サウンドトラック ヴァリアス	03/10/97	AMCY-2138	2330	イーストウエスト	セガ	
この世の果てで恋を唄う少女YU―NO スーパー・サウンド・トラック	03/10/97		—	インディーズ	エルフ	非売品
宝魔ハンターライム with ペイントメーカー	03/12/97	TYDY-2077	1000	ユーメックス	アスミック	CDシングル
首都高バトルR オリジナルゲームサウンドトラック Endless Highway	03/12/97	PSCR-9106	1262	ポリスター	GENKI	CDシングル
ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4	03/14/97		—	インディーズ	コナミ	非売品
あやかし忍伝くの一番 おまけのCD	03/14/97	ACD-1391	—	インディーズ	翔泳社	同Win版初回特典
劇場アニメーション「魔法学園ルナ!」 エンディング・テーマ・ソング	03/20/97	COCD-1180	1068	日本コロムビア	角川書店/ESP	CDシングル
3Dシューティングツクール オリジナル サウンドトラック	03/20/97	NACL-1277	2500	NECアベニュー	アスキー	
Equal Live Tour	03/20/97	COCC-14053~4	4660	日本コロムビア	イースリースタッフ	
悪魔城ドラキュラ ミュージックコレクション	03/20/97	VX010-J1	—	インディーズ	コナミ	PS版「悪魔城ドラキュラX」 初回版同梱
花咲く乙女/帝国歌劇団	03/21/97	BVDR-1153	971	BMGジャパン	セガ	CDシングル
マジカルドロップⅢ	03/21/97	PCCBX-0002	1500	ポニーキャニオン	データイースト	CDエクストラ
MORTAL KOMBAT:MORE KOMBAT	03/21/97	SLCS-7308	2427	SLCレコード	アクレイムジャパン	
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ～オリジナルサウンドトラックス～	03/21/97	PCCB-00252	2500	ポニーキャニオン	SNK	
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	03/21/97	PCCB-00253	2500	ポニーキャニオン	リバーヒルソフト	
ベスト・ボーカル・コレクション	03/21/97	PCCB-00254	2500	ポニーキャニオン	各社	
オリジナルサウンドトラック クイーンズロードー外伝ー ～オラシオンは燃えているか!～	03/21/97	APCM-5097	3000	バンダイ	エンジェル	
マクロス デジタルミッションVF―X オリジナル・サウンドトラック	03/21/97	VICL-789	3000	ビクター	バンダイビジュアル	
オール・アバウト・サイトロン1996～1997 スペシャルサンプラーCD	03/21/97		—	ポニーキャニオン	各社	非売品

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
三国無双 オリジナルサウンドトラック	03/26/97	KECH-1111	2136	光栄	光栄	
ファイターズメガミックス サウンドトラックス	03/26/97	TYCY-5550~1	2600	ユーメックス	セガ	
MIDIピアノ ソーサリアンフォーエバー	03/26/97	KICA-1196	3000	キングレコード	日本ファルコム	
バーチャファイター3 On the Vocal	03/26/97	TYCY-5545	3000	ユーメックス	セガ	
ダライアス THE OMNIBUS ー世代ー	03/28/97	ZTTL-0008	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
パズルボブルぱらえてぃ〜	03/28/97	ZTTL-0009	2500	ZUNTATAレコード	タイトー	
I AM THE WIND	04/09/97	KIDA-7622	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲 オリジナル・ゲーム・サントラ	04/09/97	KICA-7760	2243	キングレコード	コナミ	
そっと夜に泣こう	04/10/97	WPD6-9127	1020	WEAジャパン	グラムス	CDシングル
クォヴァディス サウンドファイル	04/10/97	WPC6-8283	2548	WEAジャパン	グラムス	
FULL CIRCLE	04/16/97	ESCA-6691	2345	EPICソニー	セガ	
エアーズ・アドベンチャー オリジナルサウンドトラック	04/18/97	FSCA-10002	2548	ファーストスマイル	ゲームスタジオ	
エネミーゼロ オリジナルサウンドトラックス	04/18/97	FSCA-10001	2548	ファーストスマイル	ワープ	
デジタルアンジュ〜電脳天使SS	04/18/97	PCCB-00257	2548	ポニーキャニオン	徳間書店IM	
女神異聞録〜ペルソナ オリジナル サウンドトラック&アレンジアルバム	04/18/97	FSCA-10003	3568	ファーストスマイル	アトラス	
劇場アニメーション「魔法学園ルナ！青い竜の秘密」 オリジナルサウンドトラック	04/19/97	COCC-14158	2854	日本コロムビア	角川書店/ESP	
トバル2 オリジナル・サウンド・トラック	04/21/97	SSCX-10007	1942	デジキューブ	スクウェア	
スーパーファミコン版すぎやまこういち 「ドラゴンクエストⅢ〜そして伝説へ…」 オリジナル・ゲーム・ミュージック	04/21/97	SRCL-2039	2039	ソニーレコード	エニックス	
クーロンズ・ゲート サウンドトラック	04/21/97	SRCL-3780	2854	ソニーレコード	SCE	
グランドレッド オリジナル・サウンド・トラック	04/23/97	TYCY-5549	2854	ユーメックス	バンプレスト	
ガメラ2000〜オリジナルサウンドトラックス〜	04/25/97	ZTTL-0010	2550	ZUNTATAレコード	大映	
ファイアーエムブレム ザ・ベストVol.1	04/25/97	PSCN-5058~9	2940	NTT出版	任天堂	FC版
ファイアーエムブレム ザ・ベストVol.2	04/25/97	PSCN-5060~1	2940	NTT出版	任天堂	SFC版、ベスト盤
英雄降臨 オリジナルサウンドトラック	04/28/97	TYCY-5552	2854	ユーメックス	アルファ・オメガソフト	
テクノソフト・ゲーム・ミュージック・ コレクションVol.9ーVOYAGEー	05/01/97	TCS-0009	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
テクノソフト・ゲームミュージック・ コレクション VOL.6「SANCTUARY」	05/01/97	TCS-0006	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
テクノソフト・ゲームミュージック・ コレクション VOL.7「Reincarnation」	05/01/97	TCS-0007	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」	05/02/97	BVCH-2601~2	4486	BMGジャパン	セガ	CDエクストラ
がんばって	05/08/97	CTDR-26011	1020	cutting edge	バンダイ	CDシングル
マネーアイドルエクスチェンジャー	05/16/97	PCCB-00260	1529	ポニーキャニオン	フェイス	
ソルディバイド	05/16/97	PCCB-00259	1529	ポニーキャニオン	彩京	
タイムクライシス 3Dサウンドアンサンブラ	05/16/97	FSCA-10005	2548	ファーストスマイル	ナムコ	
スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション ROBONATION・1	05/16/97	FSCA-10004	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
Trouble Maker	05/21/97	TDDM-0001	1000	TDKレコード	エニックス	CDシングル
サウンドトラック・フロム・ランナバウト/ THE SURF COASTERS	05/21/97	VICL-60028	1890	ビクター	やのまんゲームズ	
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ オリジナルサウンドトラック	05/21/97	TCDM-0001	2500	TDKレコード	エニックス	
アランドラ オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	05/21/97	ARCJ-66	2548	アンティノスレコード	SCE	
英雄伝説Ⅲ〜白き魔女 jdk Special Vol.1	05/21/97	KICA-1197	2548	キングレコード	日本ファルコム	
英雄伝説Ⅲ〜白き魔女 jdk Special Vol.2	05/21/97	KICA-1198	2548	キングレコード	日本ファルコム	
熱砂の惑星 イメージアルバム	05/21/97	BVCH-738	3059	BMGジャパン	ITOCHU	
ときめきメモリアル MIDIcollection	05/21/97	KICA-7765	3059	キングレコード	コナミ	CDエクストラ
ディープシーアドベンチャー オリジナル・サウンド・トラック	05/25/97	PSCN-5063	2310	NTT出版	タカラ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
レイフォース～ラビングビート～	05/30/97	ZTTL-0011	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
エースコンバット2 オリジナルサウンド・インビテーション	05/30/97	SCEG-765	—	インディーズ	ナムコ	予約者特典
ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.5	06/01/97		—	インディーズ	コナミ	非売品
カプコン・ゲーム・サウンドトラック「ストリートファイターⅢ～ニュージェネレーション」	06/04/97	VICL-60055	2205	ビクター	カプコン	
KONAMI ALL STAR FESTA'97	06/04/97	KICA-7766~7	3873	キングレコード	コナミ	
RUNABOUT	06/05/97	CRDP-159	1020	日本クラウン	やのまんゲームズ	CDシングル
NOW TV	06/11/97	TOCP-50229	2548	東芝EMI	コナミ	
Steam Hearts Sound Tracks	06/13/97	GIGA-970613	—	インディーズ	戯画	非売品
君がいない夜/蜃気楼の彼方	06/18/97	TYDY-2086	1020	ユーメックス	セガ	CDシングル
グルーヴ オン ファイト	06/18/97	PCCB-00263	1529	ポニーキャニオン	アトラス	
テクノデリュック	06/18/97	PCCB-00265	2039	ポニーキャニオン		O.M.Y.
ストリートファイターⅢ オリジナル・アレンジアルバム	06/18/97	FSCA-10007	2548	ファーストスマイル	カプコン	
ラストブロンクス～東京番外地～サウンドバトル	06/18/97	FSCA-10008	2548	ファーストスマイル	セガ	
ディ・サード	06/18/97	PCCB-00264	2548	ポニーキャニオン	タカラ	
初恋ばれんたいん	06/18/97	PCCB-00266	2548	ポニーキャニオン	ファミリーソフト	
ファーランドストーリー四つの封印 ボイスCD	06/20/97		—	インディーズ	TGL	非売品
「子育てクイズマイエンジェル」テーマソング 少女時代	06/21/97	AYDM-135	971	エアーズ	ナムコ	CDシングル
メタルブラックーTheFirstー	06/21/97	ZTTL-0012	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ファイナルファンタジータクティクス オリジナル・サウンド・トラック	06/21/97	SSCX-10008	2718	デジキューブ	スクウェア	
カプコン・ゲーム・サウンドトラック「ロックマンバトル＆チェイス」	06/21/97	VICL-60065	3255	ビクター	カプコン	
クレイジーなジンクス	06/25/97	KTCR-1444	1223	キティレコード	ハドソン	

押しの一枚

カプコン・ゲームミュージックVol.1（復刻版）

復刻決定の発表は突然訪れた。久しぶりの総合GMイベントとなった「LEGEND」の会場にて「復刻の許可を出す気はない」とまで発言していたセルピュータと復刻を計画したサイトロンが並び、集まったGMファンに朗報を提供した。カプコン復刻の1枚目である本作は、同社黎明期の作品を多く収録し、その当時の音に貢献した森氏と河本氏の魅力を存分に伝える。物語性の強いゲーム内容に沿った音表現は、同時期の他社の音に似ることなく特異な魅力を放っていた。迫力ある音源の使われ方をぜひ聴いてみて欲しい。国本佳宏氏のアレンジもイメージの増幅が見事だ。現「ズンタタ」の河本氏インタビューも興味深い内容だ。　（罰）

2002年6月19日発売／サイトロン・ディスク／SCDC-00193／2310円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ライアット・スターズ オリジナル・サウンドトラック	06/25/97	PSCN-5064	2310	NTT出版	ヘクト	
声優志願の英雄志願	06/25/97	MGCD-1035	3059	メディアリング	マイクロキャビン	
ソーサリアン・ミュージックグラフィティー	06/27/97	NF02018	—	インディーズ	日本ファルコム	非売品
ポケットモンスター	06/28/97	TGDS-98	950	メディアファクトリー	任天堂	CDシングル
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.8「DIMENSION」	07/01/97	TCS-0008	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
アンジェリーク守護聖コレクション「愛の贈り物」	07/01/97	KEDI-1004	—	インディーズ	光栄	購入者特典
カプコン・ゲーム・サウンドトラック「バトルサーキット」	07/02/97	VICL-60056	2205	ビクター	カプコン	
街	07/09/97	TFDC-28089	1020	トイズファクトリー	カプコン	CDシングル
ベスト・オブ・サンダーフォース	07/11/97		—	インディーズ	テクノソフト	「サンダーフォースV スペシャルパック」同梱
攻殻機動隊〜プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.CD	07/17/97	SRCS-8381	2548	ソニーレコード	SCE	
攻殻機動隊〜プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.CD, .LTD.	07/17/97	SRCS-8382~3	3568	ソニーレコード	SCE	限定版
攻殻機動隊〜プレイステーション・サウンドトラック MEGATECH BODY.VINYL, .LTD.	07/17/97	SYUM-031~2	3568	ソニーレコード	SCE	LP
草薙 京 SNKキャラクターズサウンドコレクション VOL1	07/18/97	PCCB-00268	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ナコルル SNKキャラクターズサウンドコレクション VOL2	07/18/97	PCCB-00269	1529	ポニーキャニオン	SNK	
悠久幻想曲 オリジナルサウンドトラック	07/18/97	PCCB-00270	2548	ポニーキャニオン	メディアワークス	
鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX	07/18/97	WSCAX-10001	2854	ワンダースピリッツ	ナムコ	CDエクストラ
タイムクライシス アーケードサウンドトラック002EX	07/18/97	WSCAX-10002	2854	ワンダースピリッツ	ナムコ	CDエクストラ
ポケットラブCD「想いをあなたに…」	07/18/97	KID-001	—	インディーズ	キッド	非売品
素直になれるなんて	07/21/97	AYDM-137	1020	エアーズ	NEC-HE	CDシングル
Wing	07/21/97	AYDM-138	1020	エアーズ	アスキー	CDシングル
ダライアス外伝〜ザ・ラストキッス〜	07/21/97	ZTTL-0013	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション〜ロト編〜	07/21/97	SRCL-3565	2854	ソニーレコード	エニックス	
マイエンジェル〜ナムコ 子育てクイズ マイエンジェル ドラマ&ミュージック編〜	07/21/97	AYCM-577	3059	エアーズ	ナムコ	
サガ フロンティア オリジナルサウンドトラック	07/21/97	SSCX-10009	3204	デジキューブ	スクウェア	
セピアの夏のフォトグラフ	07/24/97	BVDR-1178	1020	BMGビクター	コナミ	CDシングル
出会えて良かった	07/24/97	KIDA-7629	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
A NiGHT REMIX "Another Dreams"	07/24/97	TKCA-71192	2500	徳間ジャパン	セガ	
"Psyched" CLUB MIX from SEGA RACING GAMES	07/24/97	TKCA-71193	2500	徳間ジャパン	セガ	
ときめきメモリアルMIDIcollection2	07/24/97	KICA-7776	3262	キングレコード	コナミ	CDエクストラ
虹をみた夏	07/25/97	DPCX-5090	2854	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
負けない愛がきっとある	08/01/97	ARDJ-5053	1020	アンティノスレコード	カプコン	CDシングル
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD	08/01/97		—	インディーズ	SNK	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクションVOL.6	08/01/97		—	インディーズ	コナミ	非売品
ジャギー・ラブ	08/06/97	PCDA-95016	1020	アイノックスレコード	セガ	CDシングル
ときめきメモリアル オリジナル・モーションピクチャー・サウンドトラック	08/08/97	VICL-60074	2835	ビクター	コナミ	
魔法少女プリティサミー オリジナルサウンドトラック	08/08/97		—	インディーズ	NECインターチャネル	同初回版同梱
Remenber Me	08/20/97	TYDY-2093	1020	東芝EMI	東芝EMI	CDシングル
Heartbeat Groove	08/20/97	TYDY-2094	1020	東芝EMI	東芝EMI	CDシングル
ギース・ハワード SNKキャラクターズ サウンドコレクション Vol.3	08/20/97	PCCB-00275	1529	ポニーキャニオン	SNK	
スタースイープ オリジナルサウンドトラック	08/20/97	PCCB-00274	1529	ポニーキャニオン	アクセラ	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	08/20/97	PCCB-00273	1835	ポニーキャニオン	SNK	シングルCD同梱
リアルサウンド〜風のリグレット The Music	08/20/97	FSCA-10013	2548	ファーストスマイル	ワープ	
卒業Vacation	08/20/97	PCCB-00276	2548	ポニーキャニオン	マーカス	
鉄拳3 バトルトラックス	08/20/97	PCCG-00416	2854	ポニーキャニオン	ナムコ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
アルマジロレーシング アーケードサウンドトラック003ex	08/20/97	WSCAX-10003	2854	ワンダースピリッツ	ナムコ	CDエクストラ
ゼビウス3D/G+ プレイステーションサウンドトラック001	08/20/97	WSCA-00001	3670	ワンダースピリッツ	ナムコ	
true gate	08/21/97	AVDD-20200	1020	avex trax	ハドソン	CDシングル
センチメンタル・グラフティ⑫ 県立誠林女子高校3年D組出席番号5番 遠藤晶	08/21/97	NACG-1012	1529	NECアベニュー	NECインターチャネル	
ときめきメモリアル対戦とっかえだま/ ポイッターズポイント オリジナル・ゲーム・サントラ	08/21/97	KICA-7780	2243	キングレコード	コナミ	
スター・ウォーズ〜帝国の影 オリジナル・サウンドトラック	08/21/97	SLCS-7322	2548	SLCレコード	任天堂	
Gダライアス オリジナル・アーケード・スコア	08/21/97	ZTTL-0014	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ジャングルパーク オリジナルサウンドトラック	08/21/97	SSCX-10	2800	デジタローグ	デジタローグ	
帝国	08/21/97	KICA-5001	2854	キングレコード	タカラ・OZクラブ	
超光速グランドール サウンドトラック& オリジナルミュージカル	08/21/97	AYCM-579	3059	エアーズ	バンダイビジュアル	
SEGA Vocal ENTERTAiNMENT	08/21/97	TKCA-71210	3059	徳間ジャパン	セガ	
カプコンゲームサウンドトラック 「ヴァンパイアセイヴァー」	08/21/97	VICL-60098~9	3255	ビクター	カプコン	
怪物(モンスター)パラ☆ダイス	08/27/97	TYDY-2095	1020	ユーメックス	メイクソフトウェア	CDシングル
魔法学園ルナ!マジカルアイランドVOL.1	08/27/97	TYCY-5542	2835	ユーメックス	ゲームアーツ	
笑顔いっぱい!	09/03/97	KIDA-7633	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
熱き血が勇気に〜ロボットジェネレーション賛歌〜	09/03/97	FSDA-00001	1020	ファーストスマイル	バンプレスト	CDシングル
DRACULA X GATE TO HEVEN・						
DJ FEILONG X best MIX/Vampire Killer Carina	09/12/97	KMX-001	1155	インディーズ	コナミ	LP
ドラゴンボールファイナルバウト オリジナル・サウンドトラック	09/12/97	ZACL-1042	2310	ZAIN RECORDS	バンダイ	
マリオカート64 オリジナルサンドトラック	09/16/97	PCCG-00419	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
B線上のイノセント	09/18/97	TYDY-2096	1020	ユーメックス	講談社	CDシングル
シルエットミラージュ オリジナル・サウンド・トラック	09/18/97	TYCY-5569	2854	ユーメックス	トレジャー	
コットン2	09/19/97	PCCB-00278	1529	ポニーキャニオン	サクセス	
マーヴル・スーパーヒーローズVS. ストリートファイター オリジナルサウンドトラック&アレンジ	09/19/97	FSCA-10017	2548	ファーストスマイル	カプコン	
ブレスオブファイアⅢ オリジナルサウンドトラック	09/19/97	FSCA-10015	2548	ファーストスマイル	カプコン	
スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム	09/19/97	FSCA-10014	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アレンジサウンドトラックス	09/19/97	PCCB-00279	2548	ポニーキャニオン	SNK	
マリーのアトリエ	09/19/97	PCCB-00280	2548	ポニーキャニオン	ガスト	
アルペンレーサー2 アーケードサウンドトラック004	09/19/97	WSCA-00002	2548	ワンダースピリッツ	ナムコ	
エースドライバーシリーズ アーケードサウンドトラック005	09/19/97	WSCA-00003	2548	ワンダースピリッツ	ナムコ	
フロントミッションセカンド オリジナル・サウンドトラック	09/21/97	SSCX-10011	2039	デジキューブ	スクウェア	限定版あり
すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクスト」 ベスト・セレクション一天空編一	09/21/97	SRCL-3566	2854	ソニーレコード	エニックス	
サイキックフォースパズル大戦 オリジナルサウンドトラック	09/25/97	ZTTL-0015	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
そよ風の中で	09/25/97		—	インディーズ	STUDIO B-ROOM	Win版「小鳥の羽飾り」同梱
がんばれゴエモンのテーマ/おれはインパクト	09/26/97	KIDA-7634	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
終わらないメモリー/鼓動を止められなくて	09/26/97	KIDA-7635	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
ウイルス オリジナル・サウンドトラック	09/26/97	AVD-11595	2345	avex trax	ハドソン	
がんばれ森川君2号 オリジナル・サウンドトラック	09/26/97	MGCD-1041	2345	メディアリング	SCE	
ゼロ・ディバイド2 オリジナル・サウンドトラック	09/26/97	MGCD-1042	2345	メディアリング	ズーム	
ザ・ソングブック・オブ・エルフィンパラダイス 〜妖精楽園歌曲集〜	09/26/97	BVCH-1531	2548	BMGジャパン	アスク講談社	
寿KOTOBUKI オリジナル・サウンドトラック	09/26/97	MGCD-1038	2548	ハニーホルモン	シーズウェア	
放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード オリジナル・サウンドトラック	09/26/97	MGCD-1039	2548	ハニーホルモン	リビドー	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春 オリジナル・ドラマ・サントラ	09/26/97	KICA-7794	2854	キングレコード	コナミ	
アンジェリーク音楽集〜Romancia〜	09/26/97	KECH-1115	3000	光栄	光栄	
over the rainbow	09/26/97	KICA-7795	3059	キングレコード	コナミ	
MIDI POWER Pro.4〜ときめきメモリアル〜	09/26/97	KICA-7791	3873	キングレコード	コナミ	
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.10「Technology」	10/01/97	TCS-0010	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
マイドリーム〜オンエアーが待てなくて	10/01/97	PCCB-00282	2548	ポニーキャニオン	日本クリエイト	
センチメンタルグラフティドラマCD	10/01/97	BPAM-001~13	—	インディーズ	NECインターチャネル	非売品
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	10/03/97	KICA-7800	2243	キングレコード	コナミ	
Tiny Angel	10/03/97	KICS-643	2300	スターチャイルド	サンソフト・やのまん	
悪魔城ドラキュラX リミックス	10/03/97	KICA-7801	2447	キングレコード	コナミ	
MAKE YOU SMILE	10/03/97	KICA-7802	3059	キングレコード	コナミ	
AH!LA!LA!／SUPERDELIC	10/08/97		1800	インディーズ		元ゲーマデリック
ラウンドトリップRV	10/17/97	PCCB-00284	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ファイナルハロン アーケードサウンドトラック007	10/17/97	WSCA-00004	1835	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ハングオン/スペースハリアー	10/17/97	MJCAX-00001	2200	マーベラス	セガ	CDエクストラ
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	10/17/97	MJCA-10002	2500	マーベラス	セガ	
スターフォックス64 オリジナルサウンドトラック	10/17/97	PCCG-00421	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
CLUB SEGA	10/17/97	MJCA-00003	2800	マーベラス	セガ	
ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス	10/17/97	PCCG-00422	2854	ポニーキャニオン	ナムコ	
ブロップサイクル アーケードサウンドトラック006EX	10/17/97	WSCAX-1004	2854	ワンダースピリッツ	ナムコ	CDエクストラ
ファイナルファンタジーⅦ リユニオン・トラックス	10/22/97	SSCX-10012	2039	デジキューブ	スクウェア	
ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを オリジナルサウンドトラック&フルアレンジバージョン	10/22/97	CRCP-15506	2500	日本クラウン	ヒューマン	
カービィのきらきらきっず オリジナルCDマスター	10/22/97	TKCA-71255	2548	徳間JC	任天堂	
ミュージック・フロム・糸井重里の バス釣りNo.1 Going to LAKE!	10/22/97	TKCA-71256	2548	徳間JC	任天堂	
ZUNTATA LIVE 1997~CINETEQUE RAVE~ <AUDIOFILE>	10/22/97	ZTTL-0016	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
バトルアスリーテス大運動会・音楽篇vol.2	10/22/97	PICA-1153	3059	パイオニアLDC	インクリメントP	
悪魔城ドラキュラMIDIcollection	10/22/97	KICA-7809	3262	キングレコード	コナミ	CDエクストラ
ゲームボーイギャラリー ミュージックス	10/22/97	TKCA-71254	3568	徳間JC	任天堂	
すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」 ベスト・セレクション〜ロト・天空編〜	10/22/97	SRYL-7331~2	4282	ソニーレコード	エニックス	MD
かるく抱かないで	10/25/97	AMDM-6303	1020	イーストウエスト	アトラス	CDシングル
クイーン・オブ・ダークサイド〜魔の家 オリジナル・サウンドトラック	10/25/97	MGCD-1044	2548	ハニーホルモン	ハーベスト	
THE爆bom!!! 爆ボンバーマン オリジナル・サウンドトラック	10/25/97	KTCR-1456	2854	キティレコード	ハドソン	
グランディア 特製ミュージックCD	10/25/97	GAM-SS-01A	—	インディーズ	ゲームアーツ	予約特典
とびきりピュア・ラブ/真木ちさ	10/29/97	TYDY-2098	612	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
出来心/坂井ゆう子	10/29/97	TYDY-2099	612	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
ローズマリーのように/沢田ゆり	10/29/97	TYDY-2100	612	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
Get My Heart/井上美保	10/29/97	TYDY-2101	612	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
ひとりぼっちのバースデー/萩原亮子	10/29/97	TYDY-2102	612	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
STEEL DREAM/神崎アイ	10/29/97	TYDY-2097	1020	ユーメックス	NECインターチャネル	CDシングル
大都会交響楽/コンチェルト	11/01/97	CODA-1388	1050	日本コロムビア	ワークジャム	CDシングル
センチメンタルグラフティ サマーコンサートライブCD	11/01/97	MMCM-5002	2800	マリン	NECインターチャネル	
ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドが まるごと入って、遊べるCD	11/01/97	TGCS-384	3000	メディアファクトリー	任天堂	
Memories	11/06/97	KICA-78121	3059	キングレコード	コナミ	
VAL Project presents My Dream— スペシャル・ヴォーカル・アルバム—	11/07/97	PCCB-00285	2548	ポニーキャニオン	日本クリエイト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
NOW the Party!	11/07/97	TOCP-50371	2548	東芝EMI	コナミ	
テリー・ボガード	11/19/97	PCCB-00288	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ZAP!～MUSIC FOR SNOWBOARDERS～/VARIOUS ARTISTS	11/19/97	PCCY-01186	1980	ポニーキャニオン	ポニーキャニオン	
アクアジェット アーケードサウンドトラック009	11/19/97	WSCA-00005	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
アウトラン	11/19/97	MJCAX-00004	2310	マーベラス	セガ	CDエクストラ
ル・マン24	11/19/97	MJCAX-00005	2310	マーベラス	セガ	
バーチャストライカー&バーチャストライカー2	11/19/97	MJCAX-00006	2310	マーベラス	セガ	CDエクストラ
ウエーブレース64 オリジナルサウンドトラック	11/19/97	PCCG-00425	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
まにのろぢ～	11/19/97	PCCB-00290	2548	ポニーキャニオン		まにきゅあ団
イバラード～ラピュタの孵る街 オリジナルサウンドトラック	11/19/97	WSCA-00006	2548	ワンダースピリッツ	システムサコム	
トーキョーウォーズ アーケードサウンドトラック008EX	11/19/97	WSCAX-10005	2854	ワンダースピリッツ	ナムコ	CDエクストラ
ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer	11/19/97	FSCA-10020	3873	ファーストスマイル	バンプレスト	
ネクストキング～恋の千年王国「ハーブランドの一番長い日」	11/20/97		―	インディーズ	バンダイ	SS版初回特典
LADY FIRST	11/21/97	AYDM-144	1000	エアーズ	SCE	CDシングル

"押しの一枚"

ミュージック・フロム・ハイドライド3

当時のPCゲームで「ARPG」という概念を切り開いたシリーズ3作目のサントラ盤。本作品の魅力は、「透明感」この一言に尽きる。(FM音源が使えるにもかかわらず)あえてPSGをメロディに持ってくることで、ゲームの舞台「フェアリーランド」の世界を表現している。このCDを聴くと、ゲームをプレイした者なら水と緑に囲まれた美しいフェアリーランドの情景が浮かんでくるはずだ。場面の情景のみならず、ゲームの世界観までも表現したハイドライド3の曲は、ゲームとは切り離せない本来の意味でのGMであろう。(余談だが、このCDのアレンジ曲はMD版『スーパーハイドライド』でも使われている) (Wiz.)

1988年7月21日発売／キングレコード／K30X-7706／3000円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Tsubasa	11/21/97	KTDR-2185	1020	キティレコード	インクリメントP	CDシングル
フロントミッションオルタナティヴ	11/21/97	SSCX-10010	2345	デジキューブ	スクウェア	
デュアルヒーローズ オリジナル・ピュア・ゴールド・ミックス	11/21/97	CRCP-15507	2500	日本クラウン	ハドソン	
MOON オリジナルサウンドトラック	11/21/97	WDCD-25018	2548	ワンダー	アスキー	
ファルコムクラシックス	11/21/97	KICA-1201	2854	キングレコード	日本ファルコム	日本ビクター発売
ルームメイト サウンドトラック集	11/24/97	DPCX-5091	3059	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
PARADISE	11/27/97	TODT-5073	1020	東芝EMI	ウーピーキャンプ	CDシングル
8番目の海	11/28/97	KSDA-59087	1020	ピンクパイナップル	エルフ	CDシングル
生まれたてのBaby Pink	11/28/97	KSCA-59088	2913	ピンクパイナップル	エルフ	
Hello Helo～ABEのテーマ～	12/01/97	SRDL-4463	1020	ソニーレコード	ゲームバンク	CDシングル
アーマード・コア オリジナルミュージックファイルズ	12/04/97	FSF-ST001	2000	インディーズ	フロムソフトウェア	
VIRUS～ウイルス・バスター・サージ オリジナル・サウンドトラック	12/10/97	POCX-1083	2548	ポリグラム	ハドソン	CDエクストラ
うたうポケモン図鑑第1巻	12/10/97	TGDS-112	—	インディーズ	任天堂	N64本体同梱(期間限定)
クラッシュ万事休す	12/12/97	SRCL-4163	1223	ソニーレコード	SCE	CDシングル
ふりだしから始めよう	12/15/97	AMDM-6255	1020	イーストウエスト	アトラス	CDシングル
夢であるように	12/17/97	JBDJ-1035	1020	B—Gram	ナムコ	CDシングル
きみとぼくのうた	12/17/97	WDDN-35	1020	ワンダー	アスキー	CDシングル
～幕末浪漫～月華の剣士	12/17/97	PCCB-00287	1529	ポニーキャニオン	SNK	
モンスターファーム	12/17/97	PCCB-00293	1529	ポニーキャニオン	テクモ	
アフターバーナーII	12/17/97	MJCAX-00007	2310	マーベラス	セガ	CDエクストラ
エイブ・ア・ゴーゴー オリジナルサウンドトラック	12/17/97	CRCP-15511	2500	日本クラウン	ゲームバンク	
湾岸トライアル オリジナル・サウンドトラック	12/17/97	CRCP-15510	2500	日本クラウン	パック・イン・ソフト	
セツ風の島の物語 オリジナルサウンドトラック&アレンジ	12/17/97	FSCA-10023	2548	ファーストスマイル	エニックス	
ポケットファイター オリジナルサンドトラック	12/17/97	FSCA-10024	2548	ファーストスマイル	カプコン	
ストリートファイターIII 2ndインパクト ～ジャイアントアタック オリジナルサウンドトラック	12/17/97	FSCA-10025	2548	ファーストスマイル	カプコン	
クールボーダーズ2 オリジナル・サウンドトラック	12/17/97	WSCA-00008	2548	ワンダースピリッツ	ウェップシステム	
ブラッディロア オリジナルサウンドトラック	12/17/97	WSCA-00007	2548	ワンダースピリッツ	ライジング/エイティング	
AZEL～パンツァードラグーンRPG	12/17/97	MJCA-00009	2625	マーベラス	セガ	
どきどき ON AIR	12/19/97		—	インディーズ	ボトムアップ	非売品
ストライカーズ1945II・ストライカーズ1945	12/20/97	SGCD-0001	1890	インディーズ	彩京	新声社&サイトロン発売
ブラッディロア オリジナル・サウンドトラック ～Primal Scream～	12/20/97	KTCR-1461	2345	キティレコード	ハドソン	
たまごっち～みんなでたまごっちワールド オリジナルサウンドトラック	12/20/97	KTCR-1460	2548	キティレコード	バンダイ	
チョコボの不思議なダンジョン オリジナル・サウンドトラック	12/21/97	SSCX-10014	2039	デジキューブ	スクウェア	
アインハンダー オリジナル・サウンドトラック	12/21/97	SSCX-10015	2039	デジキューブ	スクウェア	
まじかるで～と	12/21/97	ZTTL-0017	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
電車でGO!/サイドバイサイド2	12/21/97	ZTTL-0018	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
アザーライフアザードリームス オリジナル・ゲーム・サントラ	12/22/97	KICA-7808	2243	キングレコード	コナミ	
とべ!ポリスターズ/トータルヴァイス オリジナル・ゲーム・サントラ	12/22/97	KICA-7818	2243	キングレコード	コナミ	
矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部ベストVol.1	12/22/97	KICA-7820	2243	キングレコード	コナミ	
グラディウス外伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	12/22/97	KICA-7817	2243	キングレコード	コナミ	
グランディア オリジナルサウンドトラックス	12/22/97	KICA-5002~3	3873	キングレコード	ゲームアーツ	
マリオカート64 オン クラブ サーキット	12/26/97	TKCA-71301	3568	徳間JC	任天堂	

1998年発売分（全463タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ホワイトアルバム オリジナルサウンドトラック	01/01/98	LFCD-0006	2000	インディーズ	リーフ	通販2500円
Song to fly/菅野よう子	01/01/98	VICL-60159	2100	ビクター	システムソフト	
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.11 「EXPEDITION」～探検の章	01/01/98	TCS-0011	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.12 「DESCOVERY」～発見の章	01/01/98	TCS-0012	2300	インディーズ	テクノソフト	通信販売
アニメ がんばれゴエモン オリジナル・サントラ	01/01/98	KICA-7831	2548	キングレコード	コナミ	
ときめきメモリアル piano collection 2	01/01/98	KICA-7825	3059	キングレコード	コナミ	
侍魂～サムライスピリッツ	01/08/98	PCCB-00283	1529	ポニーキャニオン	SNK	
きまぐれマイベィビィ	01/08/98	PCCB-00295	2548	ポニーキャニオン	アクセラ	
ヴァンパイアハンター ドラマCD	01/08/98	PCCB-00296	2548	ポニーキャニオン	カプコン	
ボンバーマンセレクション'98	01/14/98	KTCR-1462	2548	キティレコード	ハドソン	
Honey Bee	01/15/98	AMDM-6227	1020	イーストウエスト	インクリメントP	CDシングル
バトルアスリーテス大運動会 おまけCDシングル	01/15/98	IPC-002	—	インディーズ	インクリメントP	PS版初回特典
あなたの涙の場所になりたい	01/21/98	PCDA-01027	1020	ポニーキャニオン	マップジャパン	CDシングル
ケ・セラ・セラ	01/21/98	TODT-5098	1020	東芝EMI	ウーピーキャンプ	CDシングル
不知火 舞 SNKキャラクターズサウンドコレクション VOL6	01/21/98	PCCB-00297	1529	ポニーキャニオン	SNK	
火星物語 SONG COLLECTION ALBUM	01/21/98	AYCM-594	2000	エアーズ	アスキー	
ファイティング武術 オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	01/21/98	KICA-7834	2243	キングレコード	コナミ	
モーターレイド/ウォータースキー	01/21/98	MJCA-00010	2310	マーベラス	セガ	
パワードリフト	01/21/98	MJCAX-00011	2310	マーベラス	セガ	CDエクストラ
ソニックR	01/21/98	MJCA-00012	2310	マーベラス	セガ	
沙羅曼蛇リミックス	01/21/98	KICA-7819	2447	キングレコード	コナミ	
グランストリーム伝紀 オリジナルサンドトラック	01/21/98	FSCA-10029	2548	ファーストスマイル	SCE	
幻世虚構・精霊機導弾	01/21/98	FSCA-10030	2548	ファーストスマイル	SCE	
カルドセプト オリジナルサウンドトラック	01/21/98	FSCA-10028	2548	ファーストスマイル	大宮ソフト	
～幕末浪漫～月華の剣士 アレンジサウンドトラックス	01/21/98	PCCB-00301	2548	ポニーキャニオン	SNK	
ヨッシーストーリー オリジナルサウンドトラック	01/21/98	PCCG-00438	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
クライムクラッカーズ2 オリジナル・サウンドトラック	01/21/98	AYCM-596	2800	エアーズ	SCE	
遠い日のメロディー	01/21/98	ARCJ-75	3059	アンティノスレコード	各社	アスキー＆カプコン
Dream of you…	01/21/98	KICA-7832	3059	キングレコード	コナミ	
鉄拳 サウンドトラック	01/21/98	SRCL-4177	3059	ソニーレコード	ナムコ	
ラッキィの鳥は捕まえなきゃ逃げてく	01/21/98	PICA-1159	3059	パイオニアLDC	インクリメントP	
本＋CD!ネクストキング「恋の千年王国 音楽篇」～Festival Overture～	01/21/98	SRCL-4175	3262	ソニーレコード	バンダイ	書籍付録CD
街 オリジナルサウンドトラック	01/21/98	FSCA-10021	3568	ファーストスマイル	チュンソフト	
ナムコクラシックコレクションVol.1 アーケードサウンドトラック010	01/22/98	WSCA-00009	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
アルペンサーファー アーケードサウンドトラック011	01/22/98	WSCA-00010	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ウィザーズハーモニー1＆2 音楽大全集	01/22/98	WSCA-00011	3670	ワンダースピリッツ	アークシステムワークス	
青空のKnife	01/28/98	AVDD-20220	1020	avex mode	エニックス	CDシングル
ユニバーサルナッツ オリジナルサウンドトラック	01/28/98	PSCN-5065	2625	NTT出版	レイ・アップ	
バイオハザード2 オリジナル・サウンドトラック	01/29/98	CPCA-1001	2100	セルピュータ	カプコン	
私立ジャスティス学園～リージョン オブ ヒーローズ オリジナル・サウンドトラック	01/29/98	CPCA-1002	2100	セルピュータ	カプコン	
フォトジェニック	01/29/98	SLPS-01092	—	インディーズ	サンソフト	限定版同梱
ネイルズ オリジナル・サウンド・トラック	02/01/98	MGCD-1043	2548	ハニーホルモン	JAM	
迦陵演義 オリジナル・サウンドトラック	02/01/98	MGCD-1040	2548	ハニーホルモン	インクリメントP	
ソロ・クライシス	02/01/98	MGCD-1047	2548	メディアリング	クインテット	
ブロークンヘリックス オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	02/04/98	KICA-7839	2243	キングレコード	コナミ	
バックガイナー～よみがえる勇者たち	02/04/98	PCCB-00299	2548	ポニーキャニオン	ビング	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
AZEL〜パンツァードラグーンRPG〜 コンプリートアルバム	02/04/98	MJCA-10009	2625	マーベラス	セガ	
速攻生徒会 サウンドトラックス	02/04/98	KICA-1206	2854	キングレコード	バンプレスト	
Vent〜グランディア アレンジバージョン	02/04/98	KICA-5004	3059	キングレコード	ゲームアーツ	
K－BRAND	02/04/98	KICA-7838	3059	キングレコード	コナミ	
MIDI POWER Pro.5〜沙羅曼蛇	02/04/98	KICA-7837	3873	キングレコード	コナミ	
You're mine	02/05/98	WPDV-7132	1020	ワーナー	コナミ	CDシングル
チョコボの不思議なダンジョン アレンジヴァージョン "COI VANNI GIALLI"	02/05/98	SSCX-10016	2718	デジキューブ	スクウェア	
トゥルー・ラブストーリー 〜Remenber My Heart オリジナルサウンドトラック	02/07/98	WDCD-25111	2854	ワンダー	アスキー	
とりかえっこプリーズ	02/10/98	CXDA-101	1000	メディアファクトリー	任天堂	CDシングル
夜明けのうた	02/10/98	WDDN-31	1020	ワンダー	チュンソフト	CDシングル
デビュー21	02/11/98	TYCY-5587	2854	ユーメックス	NECインターチャネル	
オリジナル・サウンドトラック バスト ア ムーブ	02/11/98	AVCD-11632	3059	avex mode	エニックス	
ロックマンDASH オリジナルサウンドトラック	02/12/98	CPCA-1003	2100	セルピュータ	カプコン	
セガサターン，シロ！	02/15/98	WPDV-7138	1020	ワーナー	セガ	CDシングル
DEBUT－デビュー	02/18/98	KEDH-5005	1020	A－in	光栄	CDシングル
アストラ スーパースターズ	02/18/98	PCCB-00293	1529	ポニーキャニオン	サンソフト	
sugar cubee	02/18/98	KTCR-1466	2243	キティエンタープライズ	インクリメントP	
G－LOC/R360/バーチャレーシング	02/18/98	MJCAX-00013	2310	マーベラス	セガ	CDエクストラ
バーニングレンジャー サウンドトラック	02/18/98	MJCA-00014	2310	マーベラス	セガ	
侍魂〜サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	02/18/98	PCCB-00294	2548	ポニーキャニオン	SNK	
ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス	02/18/98	PCCG-00440	2854	ポニーキャニオン	ナムコ	
グラディウス リミックス	02/21/98	KICA-7840	2447	キングレコード	コナミ	
ビートマニア リミックス	02/21/98	KICA-7851	2447	キングレコード	コナミ	
NOON サウンドトラックス	02/21/98	AYCM-604	2500	エアーズ	マイクロキャビン	
Gダライアス 未・来・完・了	02/21/98	ZTTL-0019	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
メルティランサーRe－inforce サウンドトラックス	02/21/98	KICA-5005	2854	キティレコード	イマディオ	
Life	02/21/98	WDCN-30019	2854	ワンダー	チュンソフト	
荒野の掟	02/21/98	KICA-5006	3059	キングレコード		
BRAVE〜勇気だしてみよう，今すぐ〜	02/25/98	AMDM-6242	1020	イーストウエスト	アトラス	CDシングル
ずっといっしょ オリジナルサウンドトラック	02/25/98	TYCY-5595	2039	ユーメックス	東芝EMI	
My Best Friend	02/25/98	KICS-7610	3059	キングレコード	コナミ	
風のクロノア オリジナルサウンドトラック	02/25/98	CRCP-15524~5	3500	日本クラウン	ナムコ	
バーニングレンジャー	02/26/98	GS-9174	—	インディーズ	セガ	非売品
慟哭 そして… ミニドラマ	02/26/98	DEDA-1001	—	インディーズ	データイースト	非売品
ナムコクラシックコレクションVOL.2 アーケードサウンドトラック012	02/28/98	WSCA-00012	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.1	02/28/98	LC800~1	3150	インディーズ	コナミ	通信販売、限定版
ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.2	02/28/98	LC802~3	3150	インディーズ	コナミ	通信販売、限定版
ときめきメモリアル カラオケコレクションvol.3	02/28/98	LC804~5	3150	インディーズ	コナミ	通信販売、限定版
アンジェリーク 〜Hello Again！〜	03/01/98	KECH-1126	2600	光栄	光栄	
チョロQジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	03/01/98	KTCR-1458	2854	キティエンタープライズ	タカラ	
ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック	03/01/98	SSCX-10013	2854	デジキューブ	スクウェア	
パワードールプロジェクトα オリジナル・サウンドトラック	03/01/98	VPCG-84642	2940	バップ	工画堂スタジオ	CDエクストラ
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 藤崎詩織/美樹原愛	03/01/98	No.37A	—	インディーズ	コナミ	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 虹野沙希/如月未緒	03/01/98	No.38A	—	インディーズ	コナミ	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 朝日奈夕子/古式ゆかり	03/01/98	No.39A	—	インディーズ	コナミ	非売品

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 片桐彩子/清川望	03/01/98	No.40A	—	インディーズ	コナミ	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 紐緒結奈/鏡魅羅	03/01/98	No.41A	—	インディーズ	コナミ	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 館林見晴/早乙女優美	03/01/98	No.42A	—	インディーズ	コナミ	非売品
ときめきメモリアル ディスクコレクション VOL.7 ときめきオールスターズ/早乙女好雄/伊集院レイ	03/01/98	SP07A	—	インディーズ	コナミ	非売品
もう一度キスしよう/夢を抱きしめていて	03/04/98	KIDA-7641	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
個人教授	03/04/98	PCCB-00304	2548	ポニーキャニオン	毎日コミュニケーションズ	
ツインビーPARADISE 5th.Anniversary	03/04/98	KICA-7853	3059	キングレコード	コナミ	
アンシャントロマン オリジナルサウンドトラック	03/11/98	CRCP-15521	2500	日本クラウン	日本システム	
スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキナイトメア DOKIDOKI ヴォーカルコレクション	03/11/98	TYCY-5597	2548	ユーメックス	ジャレコ	
Lovely times	03/13/98	KID-003	—	インディーズ	キッド	非売品
Girl's Age/門倉千紗都	03/13/98	LPR-283	—	インディーズ	パイオニアLDC	1万本限定で同梱
ミッドガルド サウンドトラック	03/13/98		—	インディーズ	バロック	非売品
鋼の魂/マジンカイザーのバラード	03/18/98	FSDA-00002	1020	ファーストスマイル	バンプレスト	CDシングル
ブレイジングスター	03/18/98	PCCB-00306	1529	ポニーキャニオン	夢工房	
ダンシングアイ アーケードサウンドトラック013	03/18/98	WSCA-00013	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ハーレー・ダビッドソン＆L.A.ライダーズ	03/18/98	MJCA-00018	2310	マーベラス	セガ	
スーパーロボットスピリッツ featuring 鋼鉄兄弟＆アップル・パイ	03/18/98	FSCA-10033	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
悠久幻想曲 2nd Album	03/18/98	PCCB-00308	2548	ポニーキャニオン	メディアワークス	
ブレイズ＆ブレイド オリジナルサウンドトラック	03/18/98	WSCA-00014	2548	ワンダースピリッツ	T＆E SOFT	
鉄拳3 テクノマニアックス	03/18/98	PCCG-00441	2854	ポニーキャニオン	ナムコ	
ファーストスマイルサンプラー 1st ANNIVERSARY EDITION	03/20/98	FSSA-01	—	ファーストスマイル	各社	非売品
Happy Bell～幸せのベルを鳴らせ！	03/21/98	CODC-1472	1155	日本コロムビア	小学館プロダクション	CDシングル
雀じゃん恋しましょ「VIS KISS SpringParty」	03/21/98	MMCM-5004	1300	マリン	ビスコ	
マーヴルVS.カプコン オリジナル・サウンドトラック	03/21/98	CPCA-1005	2100	セルピュータ	カプコン	CDエクストラ
卒業Mゲーム・キャラクター・ソング ～ラヴ・ソング・コレクション～	03/21/98	COCC-14919	2100	日本コロムビア	イースリースタッフ	
マルチ・マイク/マイク・ヴァン・ダイク	03/21/98	SRCS-8584	2548	SME	SCE	
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1 Stoic Romance	03/21/98	ZTTL-0020	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	限定版
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2 10cm四方の青空	03/21/98	ZTTL-0021	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	限定版
エクストリームG オフィシャル・リミックス	03/21/98		—	インディーズ	アクレイムジャパン	非売品
アニメ「がんばれゴエモン」テーマ＆BGM集	03/25/98	WPCV-7420	2500	ワーナー	コナミ	
センチメンタルグラフティ 校歌集	03/25/98	MACM-1008	2800	ムービック	NECインターチャネル	
バトルアスリーテス大運動会 アスリートサウンドトラックスJUMP	03/25/98	PICA-1157	3059	パイオニアLDC	インクリメントP	
続々・初恋物語～感傷旅行～	03/26/98		—	インディーズ	徳間書店IM	初回特典
アニメ がんばれゴエモン オリジナル・サントラVol.2	03/27/98	KICA-7858	2548	キングレコード	コナミ	
M.M.I.	03/27/98	KICA-5007	3059	キングレコード		
センチメンタルグラフティ オリジナルサウンドトラック～i believe you～	03/28/98	NECG-28001	2800	NECインターチャネル	NECインターチャネル	CDエクストラ
堕落天使～ザ・ファールソ・エンジェルズ	04/01/98	PCCB-00305	1529	ポニーキャニオン	彩京	
セガラリー2サウンドトラック	04/01/98	MJCA-00017	2310	マーベラス	セガ	
ディディーコングレーシング オリジナルサウンドトラック	04/01/98	PCCG-00448	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
フォトジェニック オリジナル・サウンドトラック	04/01/98	MGCD-1048	2548	メディアリング	サンソフト	
プリンセスクラウン オリジナル・サウンド・コレクション＆フルアレンジ	04/01/98	COCC-14932	2625	日本コロムビア	アトラス	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
チョロQ3 オリジナル・サウンド・コレクション＆SE集～Vol.1ー爆走編	04/01/98	COCC-14924	2625	日本コロムビア	タカラ	
ツインビーRPG オリジナル・ゲーム・サントラ	04/03/98	KICA-7861	2243	キングレコード	コナミ	
藤崎詩織 piano collection	04/03/98	KICA-7854	3059	キングレコード	コナミ	
英雄志願 フリートークCD「Pーッな話」	04/16/98		ー	インディーズ	マイクロキャビン	非売品
檄！帝国歌劇団（改）	04/17/98	MJDA-90002	1050	マーベラス	セガ	CDシングル
リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS オリジナルサウンドトラックス	04/17/98	PCCB-00310	1890	ポニーキャニオン	SNK	
メタルスラッグ2 オリジナルサウンドトラックス	04/17/98	PCCB-00311	1890	ポニーキャニオン	SNK	
ラピッドリバー アーケードサウンドトラック014	04/17/98	WSCA-00015	2243	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～	04/17/98	MJCA-00019	2310	マーベラス	セガ	
慟哭 そして… オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション	04/17/98	FSCA-10034	3568	ファーストスマイル	データイースト	
アルカナ・ストライクス オリジナル・サウンド・コレクション	04/21/98	COCC-14971	2625	日本コロムビア	タカラ	

“押しの一枚”

メガセレクションⅡ -G.S.M.SEGA-

ゲーム中の音源のチープさをカバーすることが主目的だったアレンジから一歩進み、「S.S.T.BANDのオリジナリティ」を押し出せるようになってきた時期のアレンジ（＋オリジナル）版のベスト盤。プログレっぽいフュージョンアレンジとGMF'90時の演奏が中心となっているが、『Bonanza Bros.』のみ妙に古っぽい音のアレンジとなっていてこれまた面白い。当時のファンはもちろん、温故知新ということで光吉氏と言えば歌モノしか思いつかないとか、テクノ道をひた走る松前氏しか知らないとか、Hiro師匠はレゴとダーツしかやらない人だと思っている（失礼）人達にこそあえて聴いてもらいたい一枚である。　（ろすきる）

1991年12月15日発売／サイトロン／PCCB-00077／2500円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
チョロQ3 オリジナル・サウンド・コレクション 十SE集Vol.2一激走編	04/21/98	COCC-14970	2625	日本コロムビア	タカラ	
赤川次郎 夜想曲 オリジナル・サウンド・コレクション	04/21/98	COCC-14968	2625	日本コロムビア	パック・イン・ビデオ	
牧場物語GB オリジナル・サウンド・コレクション	04/21/98	COCC-14969	2625	日本コロムビア	パック・イン・ビデオ	
BELIEVE	04/22/98	CRDP-185	1020	日本クラウン	元気	CDシングル
ブシドーブレード弐 オリジナル・サウンドトラック	04/22/98	SSCX-10019	1942	デジキューブ	スクウェア	
るろうに剣心～明治剣客浪漫～十勇士陰謀編 オリジナル・ゲームサウンドトラック	04/22/98	SRCL-4233	2345	ソニーレコード	SCE	
ひみつ戦隊メタモルV ヴォーカルコレクション	04/22/98	CRCP-15529	2500	日本クラウン	毎日コミュニケーションズ	
モータル・コンバット・アナイアレーション オリジナル・サウンドトラック	04/22/98	SLCS-7330	2548	SLCレコード	アクレイムジャパン /ミッドウェイ	
CREID	04/22/98	SSCX-10018	2718	デジキューブ	スクウェア	
立体忍者活劇天誅 サウンドトラック	04/22/98	SRCL-4224	2854	ソニーレコード	SCE	
TEN PLANTS	04/22/98	BICA-5001	3000	パイオニアLDC		コンポーザーの競演
探偵神宮寺三郎シリーズ10周年記念CD	04/23/98	DEDA-1002	—	インディーズ	データイースト	非売品
Tomorrow/日曜の雨のように	04/24/98	KIDA-7643	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
デビルサマナーソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス	04/24/98	KICA-5008~9	3873	キングレコード	アトラス	
みつめてナイト オリジナル・ゲーム・サントラ	04/24/98	KICA-7865~6	3874	キングレコード	コナミ	
イース・スーパーコレクション	04/24/98	NF-02020	—	インディーズ	日本ファルコム	初回特典として同梱
サクラ大戦2 歌謡全集	04/29/98	MJCA-00021	3150	マーベラス	セガ	
ザ・ベリー・ベスト・オブ ¥ENレーベル vol.2	05/01/98	ALCA-5239~40	2854	東芝EMI	ナムコ	「SUPER XEVIOUS」「GAPLUS」収録
Telephone Call from RYOKO＆ルームメイト ～井上涼子 BGMコレクション	05/02/98	DPCX-5097	1995	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
PIL一compact disc一	05/02/98	MGCD-1055	2854	ハニーホルモン	PIL	
ルームメイト3 サウンドトラック集	05/02/98	DPCX-5095	3150	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
ミュージカル サクラ大戦～花咲く乙女 ～劇中歌「花咲く乙女」「想い」	05/13/98	TGDS-126	800	メディアファクトリー	セガ	CDシングル
井上涼子ヴォーカル2～かたちのない贈り物～	05/13/98	DPCX-5096	3150	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
マスモンKIDS 主題歌	05/20/98	TYDY-2113	1020	ユーメックス	東芝EMI	CDシングル
デッドオアアライブ(PS版)オリジナルサウンドトラックス	05/20/98	PCCB-00314	1890	ポニーキャニオン	テクモ	
ファイティングバイパーズ2 ザ・サウンド・アルバム	05/20/98	MJCA-00022	2310	マーベラス	セガ	
1080° スノーボーディング オリジナルサウンドトラック	05/20/98	PCCG-00454	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
鉄拳3 プレイステーション サウンドトラック002	05/20/98	WSCA-00016	2548	ワンダースピリッツ	ナムコ	
スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER	05/20/98	FSCA-10037	2854	ファーストスマイル	バンプレスト	
リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS アレンジサウンドトラックス	05/20/98	PCCB-00316	2940	ポニーキャニオン	SNK	
i hate you remix.	05/21/98	TEDN-304	1020	テイチク/キッズダム	コンパイル	CDシングル
バロック オリジナル・サウンドトラック	05/21/98	SSCX-10021	1942	デジキューブ	スティング	
スターグラディエイター2 オリジナル・サウンドトラック	05/21/98	CPCA-1008	2100	セルピュータ	カプコン	
アベニューコレクション 姐(あねさん)	05/21/98	COCC-15043	2415	日本コロムビア	NECアベニュー	
アベニューコレクション 超兄貴～兄貴のすべて～	05/21/98	COCC-15041	2415	日本コロムビア	メサイヤ	復刻版
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3 S'WORK'S/SHU	05/21/98	ZTTL-0022	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
Optionチューニングカーバトル オリジナル・サウンド・コレクション	05/21/98	COCC-15091	2625	日本コロムビア	エム・ティー・オー	
ギルティ・ギア オリジナル・サウンド・コレクション	05/21/98	COCC-15090	2625	日本コロムビア	サミー	
ガングリフォンII オリジナルサウンドトラックス フル・バージョン	05/21/98	COCC-15140	2625	日本コロムビア	リバーヒルソフト	
アベニューコレクション 超葉山～兄貴番外地	05/21/98	COCC-15042	2625	日本コロムビア		復刻版
パラサイト・イブ オリジナル・サウンドトラック	05/21/98	SSCX-10020	2718	デジキューブ	スクウェア	
グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック	05/21/98	SRCL-4269	2854	ソニーレコード	SCE	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
祭囃子～ゲームトリビュート	05/21/98	AYCM-610	3200	エアーズ	各社	
微熱/bereeve	05/22/98	VIDL-30176	1020	ビクター	カプコン	CDシングル
デビルサマナーソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ	05/22/98	KICA-5010	2854	キングレコード	アトラス	
Message	05/22/98	KICA-7869	3059	キングレコード	コナミ	
ビートマニア リミックス	05/29/98	KMX-002	1449	キングレコード	コナミ	LP
セルピュータ トライアル	05/31/98	CFCP-0001	—	インディーズ	カプコン	会員プレゼント
ボンバーマンヒーロー オリジナル・サウンドトラック	06/01/98	PSCN-5066	2100	NTT出版	ハドソン	
DIVI—DEAD オリジナル・サウンドトラック	06/01/98	MGCD-1056	2854	ハニーホルモン	シーズウェア	
オフビートレーサー! オリジナルサウンドトラックス	06/03/98	PCCB-00315	1890	ポニーキャニオン	SNK	
レブス オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ	06/05/98	KICA-5011~2	3873	キングレコード	アトラス	
ポケットモンスター サウンド・ アニメコレクション音楽集 名場面集	06/10/98	TGCS-489	2500	メディアファクトリー	任天堂	
ヴァンパイア アナザー・セレクション ～The Unreleased Takes～	06/11/98	CFCL-0001	1100	インディーズ	カプコン	CFC会員限定
双界儀 オリジナル・サウンドトラック	06/11/98	SSCX-10017	1942	デジキューブ	スクウェア	
セガサターン、りみっくすシロ!/DJ SEGATA	06/15/98	WPCV-7436	1200	ワーナー	セガ	
PRESENTS/OGR&TAMAYO	06/15/98		—	ZUNTATAレコード	タイトー	非売品
SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.7 山崎竜二	06/17/98	PCCB-00320	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ストリートファイターEX2 オリジナルサウンドトラックス	06/17/98	PCCB-00322	1890	ポニーキャニオン	アリカ	
Dの食卓2 Sketches	06/17/98	FSCA-10040	2548	ファーストスマイル	ワープ	
ダートダッシュ アーケードサウンドトラック015	06/17/98	WSCA-00017	2548	ワンダースピリッツ	ナムコ	
井上涼子ヴォーカル集3～時は夢のように～	06/17/98	DPCX-5098	2730	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
スーパーロボット大戦F完結編 ヴァーカル&アレンジコレクション GOLD	06/17/98	FSCA-10039	2854	ファーストスマイル	バンプレスト	
ファーストKiss★物語(ストーリー)	06/17/98	PCCB-00321	2940	ポニーキャニオン	ヒューネックス	
リンダキューブ完全版 サウンドトラック	06/18/98	T-2112G	—	インディーズ	アスキー	SS版同梱
ブリガンダイン～幻想大陸戦記 オリジナル・サウンド・コレクション	06/20/98	COCC-15163	2625	日本コロムビア	イースリースタッフ	
ミサの魔法物語 オリジナル・サウンド・コレクション	06/20/98	COCC-15164	2625	日本コロムビア	サミー	
チョロQマリンQボート オリジナル・サウンド・コレクション	06/20/98	COCC-15162	2625	日本コロムビア	タカラ	
ゼロガンナー オリジナル・サウンド・コレクション	06/20/98	COCC-15156	2625	日本コロムビア	彩京	
グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック	06/20/98	SRYL-7354	2854	ソニーレコード	SCE	MD
バトルアスリーテス大運動会 TVスーパースター列伝(3)<ターニャ・鈴花>	06/24/98	PICA-0003	1260	パイオニアLDC	インクリメントP	
バトルアスリーテス大運動会 TVスーパースター列伝(4)<クリス・アンナ>	06/24/98	PICA-0004	1260	パイオニアLDC	インクリメントP	
Greeting	06/24/98	TECD-18406	1800	テイチク	コンパイル	DVD付限定版あり
オリジナルビデオアニメーション「サイキックフォース」 オリジナルサウンド・トラック・アルバム	06/24/98	CRCA-20003	3000	日本クラウン	タイトー	
プチカラット オリジナルサウンドトラックス	06/25/98	ZTTL-0023	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ビートマニア 2nd MIX complete	06/26/98	KICA-7872	2243	キングレコード	コナミ	
ファインドラブ2～ザ・プロローグ オリジナルサウンドトラック	06/26/98	KICA-7401	2500	キングレコード	ダイキ	
Sati's—faction	06/26/98	KICA-7871	3059	キングレコード	コナミ	
グランディア オリジナルサウンドトラックスⅡ	06/26/98	KICA-5013~4	3548	キングレコード	ゲームアーツ	
ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック	07/01/98	MGCD-1054	2854	ハニーホルモン	海月製作所	
英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	07/01/98	MGCD-1060	2854	メディアリング	マイクロキャビン	
スーチーパイ・ラジオSTATION 「仮称、スーチーパイちょ～限定版発売決定大特集!?」篇	07/01/98	JALE-00012	—	インディーズ	ジャレコ	非売品
スーチーパイ・ラジオSTATION 「ドキドキ ナイトメア お便りARIGATO大特集!!」篇	07/01/98	JALE-00013	—	インディーズ	ジャレコ	PS版予約特典
raging waves/I&Myself	07/03/98	KIDA-163	1020	キングレコード	角川書店/ESP	CDシングル
masshy@love.net	07/03/98	KICA-7880	3059	キングレコード	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
矩形波倶楽部 pro―fusion ～ときめきメモリアル～	07/03/98	KICA-7873	3059	キングレコード	コナミ	
セガサターン、りみっくすシロ！/DJ SEGATA	07/15/98	WQJL-3460	1400	ワーナー	セガ	LP
ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック	07/15/98	WDCD-30130	3000	ワンダー	アスキー	
スターソルジャー～バニシングアース オリジナルサウンドトラックス	07/17/98	PCCBX-00003	1890	ポニーキャニオン	ハドソン	CDエクストラ
爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道 オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション	07/17/98	FSCA-10044	2548	ファーストスマイル	ヒューマン	
ディープ・フィアー サウンドトラック	07/17/98	MJCA-00022	2940	マーベラス	セガ	
デイトナUSA2 サウンドトラックス	07/17/98	MJCA-00025	2940	マーベラス	セガ	
サクラ大戦2 蒸気蓄音館	07/17/98	MJCA-00026	3150	マーベラス	セガ	
スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2	07/17/98	FSCA-10042	3262	ファーストスマイル	バンプレスト	
お嬢様特急（エクスプレス） オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション	07/17/98	FSCA-10043	3568	ファーストスマイル	メディアワークス	
door	07/18/98	SVWD-9002	816	SPE・Vワークス	SCE	
ピカピカまっさいチュウ	07/18/98	TGDS-130	1000	メディアファクトリー	任天堂	CDシングル
Game music is Dead～歴代の王様～	07/18/98	COCC-15322	2415	日本コロムビア	メサイヤ・コナミ	
ポケモンひけるかな？	07/18/98	TGCS-488	3000	メディアファクトリー	任天堂	書籍付録CD
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア ドラマ&ミュージックコレクション	07/21/98	AYCM-613	2500	エアーズ	ジャレコ	
素肌の季節	07/23/98	AVDD-20261	1020	avex mode	セガ	CDシングル
熱き鼓動	07/23/98	CPDA-1001	1050	セルピュータ	カプコン	CDシングル
Key of fortune	07/23/98	TKCA-71412	1500	徳間ジャパン	翔泳社	CDエクストラ
ぷよぷよDX.	07/23/98	TECD-25409	2500	テイチク	コンパイル	
ストリートファイターEX2 アレンジアルバム	07/23/98	CPRA-1009	2520	セルピュータ	アリカ/カプコン	
Z―REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS	07/23/98	ZTTL-0024	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
Z―REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER	07/23/98	ZTTL-0025	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
BRAVE FENCER 武蔵伝 オリジナル・サウンドトラック	07/23/98	SSCX-10022	2718	デジキューブ	スクウェア	
いっしょがいいな	07/23/98	WDCN-30022	3059	ワンダー	アスキー	
ときめきのオルゴール/春色の風の中で	07/24/98	KIDA-7645	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
エチュード虹組 etude prologue～揺れ動く心のかたち～	07/25/98	WPCV-7434	2500	ワーナー	TAKUYO	
パラサイト・イヴ リミキシーズ	07/30/98	SSCX-10023	2718	デジキューブ	スクウェア	
サイキック Re―mixアルバム	07/31/98		2980	インディーズ	データウエスト	通信販売
luv waveテーマソングシングルCD	07/31/98		―	インディーズ	シーズウェア	非売品
センチメンタルで行こう！	08/01/98	NECL-11001	1100	NECインターチャネル	NECインターチャネル	
センチな夏休み/1ダースのMEMORY	08/01/98	COCC-15316	1365	日本コロムビア	NECインターチャネル	
アンジェリーク～LOVE COLLECTION～	08/01/98	KECH-1132	2000	光栄	光栄	
ピキーニャ！EX サウンド集	08/01/98	DPCX-5099	2625	データム・ポリスター	アスキー	
キミにSteady オリジナル・サウンドトラック	08/01/98	MGCD-1062	2854	ハニーホルモン	D.O.	
luv wave オリジナル・サウンドトラック	08/01/98	MGCD-1061	2854	ハニーホルモン	シーズウェア	
センチメンタルグラフティ ソング・コレクション	08/01/98	COCC-15317	2940	日本コロムビア	NECインターチャネル	
レイディアントシルバーガンサウンドトラック―（マイナス）	08/01/98		―	インディーズ	トレジャー	非売品
アンジェリークSpecial2 協力者コレクション 「愛の贈り物・Ⅱ」	08/01/98	KEDI-1006	―	インディーズ	光栄	非売品
Piaキャロットへようこそ!!2サウンドトラック	08/02/98	LOVE-A-001~2	3200	ラブラブレコード	カクテルソフト	イベント販売
バーチャコールSサウンドトラック	08/02/98	LOVE-A-003~4	3200	ラブラブレコード	フェアリーテール	イベント販売
バッケンローダー	08/05/98	MJCA-00028	3150	マーベラス	セガ	
Believe	08/07/98	KIDA-7644	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
レイディアントシルバーガン サウンドトラック＋（プラス）	08/07/98	TYCY-5613	3059	ユーメックス	トレジャー	
ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ オリジナル・ゲーム・サントラ	08/07/98	KICA-7884~5	3873	キングレコード	コナミ	
エコーナイト オリジナルサウンドトラック	08/13/98	FSF-ST002	2000	インディーズ	フロムソフトウェア	通信販売
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ オリジナルサウンドトラック	08/19/98	PCCB-00334	1890	ポニーキャニオン	SNK	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに 10th ANNIVERSARY スペシャルアルバム	08/19/98	PCCB-00333	2310	ポニーキャニオン	データイースト	
ダイナマイト刑事(デカ)2 オリジナルサウンドトラック	08/19/98	MJCA-00029	2310	マーベラス	セガ	サターン版「1」収録
惑星攻機隊りとるキャッツ オリジナルサウンドトラック	08/19/98	WSCA-00018	2548	ワンダースピリッツ	ファミリーソフト	
グランツーリスモ ロックアレンジ	08/19/98	FSCA-10049	2854	ファーストスマイル	SCE	
鉄拳3 SEVEN REMIXES ～Ken Ishii produces～	08/19/98	PCCG-00455	2940	ポニーキャニオン	ナムコ	
季節を抱きしめて	08/21/98	SVWD-9006	816	SPE・Vワークス	SCE	
涙のエール	08/21/98	KIDA-7646	1020	キングレコード	コナミ	CDシングル
バイオハザード2 コンプリートトラック	08/21/98	CPCA-1011	2100	セルピュータ	カプコン	
バイオハザード シンフォニー	08/21/98	CPCA-1010	2100	セルピュータ	カプコン	
遊★戯★王～モンスターカプセルブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ	08/21/98	KICA-7887	2243	キングレコード	コナミ	
テレビ・こどものうたスーパーベスト ～めざせポケモンマスター～	08/21/98	COCX-30015	2415	日本コロムビア	任天堂	
ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か？…	08/21/98	COCX-30007	2625	日本コロムビア	メサイヤ	
SNATCHER>>POLICENAUTS 小島秀夫監督作品 音楽集 黒盤	08/21/98	KICA-7888	2854	キングレコード	コナミ	

押しの一枚

未来忍者・慶雲機忍外伝 -G.S.M.NAMCO 1-

今回の本でのインタビュー敢行中、各作曲者様たちから「中潟さんの音は凄かった」という意見を多く頂いた。『源平討魔伝』を推す声が多い中で筆者は特に本作をプッシュしたい。同名映画のBGMとゲームの音源をカップリング収録した構成は対比が面白く、プログレッシブロックの影響を色濃く出しながらも、舞台を盛り上げる和風シンセサウンドを見せつけた力作である。一時期のナムコサウンドを支えた中潟憲雄氏は、同社を離れてからも和風の題材に取り組んだ作品があり、『暴れん坊天狗』（FC）、『平安京エイリアン』（GB）、等でその魅力を存分に発揮している。中潟氏の音を求めるならこれらも要チェックだろう。　（罰）

1988年12月21日発売／サイトロン／D28B0009／2800円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうぇいぶ3	08/21/98	KICA-411	2854	キングレコード	ハドソン	
E.M.U the RemiX	08/21/98	COCX-30008	2940	日本コロムビア	イースリースタッフ	
サイキックフォース2012ーアーケードサウンドトラックスー	08/21/98	ZTTL-0026	3600	ZUNTATAレコード	タイトー	
ハードル/乙女の心意気	08/28/98	PIDA-1042	1020	パイオニアLDC	エクシング	CDシングル
アンジェリーク外伝2～緋の輪郭(シルエット)～音楽集 ソリテア幻想	09/02/98	KECH-1134	2500	光栄	光栄	
アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック	09/02/98	MGCD-1063	2854	メディアリング	エニックス	
OVA Rhythm～恋の律動(リズム) サウンドトラック	09/02/98	MGCD-1064	2854	メディアリング	リビドー	
風といっしょに	09/03/98	CXDA-102	1102	メディアファクトリー	任天堂	CDシングル
矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2	09/04/98	KICA-7890	2243	キングレコード	コナミ	
DANCING BLADE かってに桃天使！オリジナル・ゲーム・サントラ	09/04/98	KICA-7892	2243	キングレコード	コナミ	
みつめてナイト concerto	09/04/98	KICA-7893	2854	キングレコード	コナミ	
Hero	09/04/98	KICA-7891	3059	キングレコード	コナミ	
X—TREME	09/09/98	TOCP-4106	2548	東芝EMI	コナミ	
闘え！キカイオー	09/18/98	CPDA-1004	840	セルピュータ	カプコン	CDシングル
ポケットファイターリミックス/カプコン・スポーツ・クラブ	09/18/98	CFCL-0002	1100	セルピュータ	カプコン	
ビーストバスターズ セカンドナイトメア オリジナルサウンドトラックス	09/18/98	PCCB-00336	1890	ポニーキャニオン	SNK	
ザ・キング・オブ・ファイターズ京 オリジナルサウンドトラックス	09/18/98	PCCB-00335	1890	ポニーキャニオン	SNK/夢工房	
K.O.F.THE BEST —Selected by Characters—	09/18/98	PCCB-00324	2100	ポニーキャニオン	SNK	
侍魂 THE BEST —Selected by Characters—	09/18/98	PCCB-00326	2100	ポニーキャニオン	SNK	
エピカ・ステラ オリジナルサウンドトラック	09/18/98	FSCA-10052	2548	ファーストスマイル	ヒューマン	
F—ZERO X オリジナルサウンドトラック	09/18/98	PCCG-00459	2548	ポニーキャニオン	任天堂	
タイムクライシスII アーケードサウンドトラック016	09/18/98	WSCA-00021	2548	ワンダースピリッツ	ナムコ	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アレンジサウンドトラックス	09/18/98	PCCB-00337	2940	ポニーキャニオン	SNK	
LIVE！ from スーパーロボット魂 TOUR'98	09/18/98	FSCA-10051	3873	ファーストスマイル	バンプレスト	
Shine	09/21/98	APDM-5046	1000	バンダイ	バンプレスト	CDシングル
Merblush!/マーキー・マーブリッシュ・バンド	09/21/98	APCA-243	2200	バンダイ		
Z—REPLICA Vol.3 THE ラスタン	09/21/98	ZTTL-0029	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4 舞姫	09/21/98	ZTTL-0030	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ストリートファイターZERO3 オリジナル・サウンドトラック	09/21/98	CPCA-1012～3	2940	セルピュータ	カプコン	
ファイト!! ファイト!! ファイト!! ～おしえて監督～	09/23/98	ABDA-1	1020	AMJ	エクシング	CDシングル
コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト	09/23/98	KICA-7901	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション パロディウスだ！～神話からお笑いへ	09/23/98	KICA-7904	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション 沙羅曼蛇～Again～	09/23/98	KICA-7905	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション SNATCHER—ZOOM TRACKS—	09/23/98	KICA-7906	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン1.0 X6800コレクション	09/23/98	KICA-7907	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン2.0 X6800コレクション	09/23/98	KICA-7908	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション ゼクセクス	09/23/98	KICA-7911	1980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション 矩形波倶楽部	09/23/98	KICA-7912	1980	キングレコード	コナミ	
メタルギアソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ	09/23/98	KICA-7895	2243	キングレコード	コナミ	
トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクションVol.3 みさきの部屋	09/23/98	WDCD-24127	2400	ワンダー	アスキー	
ぷよぷよ通DX.	09/23/98	TECD-25412	2500	テイチク	コンパイル	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト2	09/23/98	KICA-7902~3	2980	キングレコード	コナミ	
コナミお宝ゲームミュージックコレクション MSXスーパーベストアンティークス	09/23/98	KICA-7909~10	2980	キングレコード	コナミ	2枚組、SCC使用タイトル3作品カップリング
かっとびチューン オリジナルサウンドトラック	09/23/98	ABCA-2	3000	AMJ	元気	
フレンズ〜青春の輝き ヴォーカルコレクション	09/23/98	KICA-5015	3059	キングレコード	NECインターチャネル	
New Frontier	09/23/98	KICA-7894	3059	キングレコード	コナミ	
Do－can	09/23/98	KICS-695	3059	スターチャイルド	ユークス	
To be Try	09/25/98	WPDV-7162	1020	ワーナー	アスキー	CDシングル
NOeL－La neige－ 門倉千妙都ミニ・アルバム depart/ChisatoXNana	09/26/98	PICW-5002	1890	パイオニアLDC	パイオニアLDC	
雪色のカルテ オリジナル・サウンドトラック	10/01/98	MGCD-1068	2854	ハニーホルモン	Peach	
オーバーブラッド2 オリジナル・サウンドトラック	10/01/98	MGCD-1067	2854	メディアリング	リバーヒルソフト	
E.M.U THE BEST	10/01/98	COCX-30061~2	5040	日本コロムビア	イースリースタッフ	
SAMURAI SPIRITS2〜アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラックス	10/07/98	PCCB-00331	2310	ポニーキャニオン	SNK	
御神楽少女探偵団	10/07/98	PCCB-00340	2940	ポニーキャニオン	ヒューマン	
コナミ・ベスト・セレクション'98秋	10/09/98	KICA-7913	2243	キングレコード	コナミ	
BEST OF THUNDER FORCE 〜Technosoft GAME MUSIC COLLECTION VOL.15	10/09/98	TCS-0015	2500	インディーズ	テクノソフト	SS版「サンダーフォースVSP」同梱CDと同一
テクノソフト ゲームミュージックコレクション Vol.13「風のあこがれ」	10/09/98	TCS-0013	2500	インディーズ	テクノソフト	
テクノソフト ゲームミュージックコレクション Vol.14「丘のおもいで」	10/09/98	TCS-0014	2500	インディーズ	テクノソフト	
ツインビーPARADISE パステル ベスト ソングス パステルカラー	10/09/98	KICA-7899	3059	キングレコード	コナミ	
虹のリトグラフ	10/09/98	KICA-7896	3059	キングレコード	コナミ	
ソフィア	10/09/98	KICA-7900	3059	キングレコード	コナミ	
DANCING BLADE かってに桃天使! 桃姫冒険物語〜出会い〜	10/09/98	KICA-7898	3059	キングレコード	コナミ	
MARIKO KOUDA INSTRUMENTAL TRACKS	10/09/98	KICA-7897	3059	キングレコード	コナミ	
ゴー！ゴー！ウエイトレス リミックス	10/11/98	LOVE-S-003	1785	ラブラブレコード	カクテルソフト	CDシングル
SCITRON 10th Anniversary Special Sampler	10/15/98		－	ポニーキャニオン	各社	非売品
Hold On	10/21/98	SVWD-9007	816	SPE・Vワークス	SCE	
ディープ・フィアー テーマソング	10/21/98	TKDA-71470	971	徳間ジャパン	セガ	CDシングル
ビートマニア 公式ガイド	10/21/98	NK-113	1500	NTT出版	コナミ	書籍付録CD
餓狼伝説 THE BEST －Selected by Characters－	10/21/98	PCCB-00325	2100	ポニーキャニオン	SNK	
悠久幻想曲 THE BEST －Selected by Characters－	10/21/98	PCCB-00323	2100	ポニーキャニオン	メディアワークス	
Dance in the Sentimental Graffiti	10/21/98	MMCM-5005	2100	マリン	NECインターチャネル	
センチメンタルグラフティ Non－Stop－14 Tracks	10/21/98	COCX-30142	2100	日本コロムビア	NECインターチャネル	
スパイクアウト オリジナル・サウンドトラック	10/21/98	MJCA-00032	2310	マーベラス	セガ	
アベニューコレクション 誕生S(セガサターン版) オリジナルサウンドトラック完全収録版	10/21/98	COCX-30147	2415	日本コロムビア	NECインターチャネル	
アベニューコレクション 卒業〜クロスワールド オリジナルサウンドトラックス	10/21/98	COCX-30149	2415	日本コロムビア	NECインターチャネル	
アベニューコレクション 誕生S ボーカルコレクション	10/21/98	COCX-30148	2415	日本コロムビア	NECインターチャネル	
ストリートファイター アーティストアルバム	10/21/98	CPCA-1015	2520	セルピュータ	カプコン	
XI [sai] オリジナルサウンドトラック	10/21/98	FSCA-10057	2548	ファーストスマイル	SCE	
オウバードフォースアフター オリジナルサウンドトラック	10/21/98	APCG-4038	2600	バンダイ	バンダイ	
アベニューコレクション 誕生〜Debut	10/21/98	COCX-30146	2625	日本コロムビア	NECアベニュー	
火星物語 オリジナルサウンドトラック	10/21/98	AYCM-623	2854	エアーズ	アスキー	
SAMURAI SPIRITS2〜アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス	10/21/98	PCCB-00338	2940	ポニーキャニオン	SNK	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ZUNTATA LIVE 1998「guten Talk」 from the earth ～AUDIO FILE～	10/21/98	ZTTL-0031	3600	ZUNTATAレコード	タイトー	
雷弩機兵(ライトギア)ガイブレイブのテーマ	10/23/98	AZCA-10001	1020	エイジップ	アクセラ	
beatmania/Tomoki Hirata	10/23/98	KICA-7917	2447	キングレコード	コナミ	
スペクトラルフォース2 オリジナルサントラCD	10/23/98	AZCA-10003	3059	エイジップ	アイディア・ファクトリー	
Touch and Go	10/23/98	KICA-7916	3059	キングレコード	コナミ	
ラングリッサーV オリジナルサウンドトラック	10/24/98	MACG-7001	2800	ムービック	メサイヤ	
東京魔人学園奏楽抄	10/28/98	TYCY-5626	2548	ユーメックス	アスミック・エース	CDエクストラ
アイドルプロジェクト New Dream	10/28/98	KLCA-2003	2854	ケイエスエス	ケイエスエス	
Falcom Classics II Music Collection	10/29/98	T-31504GA	—	インディーズ	日本ビクター	SS版「ファルコムクラッシックスII」同梱
夏気球	10/31/98	ARDJ-5078	816	アンティノスレコード	SCE	CDシングル
すぎやまこういち シンセサイザー組曲 ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド	10/31/98	SRCL-4391	2854	ソニーレコード	エニックス	
スパイクアウト	11/01/98		—	インディーズ	セガ	非売品
MELODY～あなたしか見えない	11/06/98	KICA-5016	1836	キングレコード	メサイヤ	
怒首領蜂・エスプレイド/アトラス・ケイブ	11/06/98	SGCD-0002	1890	サイトロン/ゲーメスト	アトラス・ケイブ	
SONIC TEAM "Power Play" ～ベストソングス・フロム・ソニックチーム	11/06/98	MJCA-00033	2310	マーベラス	セガ	
スターオーシャン セカンドストーリー アレンジアルバム	11/06/98	FSCA-10056	2854	ファーストスマイル	エニックス	
My Sweet Days	11/06/98	KICA-7919	3059	キングレコード	コナミ	
奇跡の鐘～so special a day～/Happy Day HappyX'mas	11/18/98	MJDA-90003	1050	マーベラス	セガ	CDシングル
SNKサウンドキャラクターズコレクション Vol.8 レオナ	11/18/98	PCCB-00344	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記 オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション	11/18/98	FSCA-10062	2548	ファーストスマイル	エクシング	
スターオーシャンセカンドストーリー オリジナルサウンドトラック	11/18/98	FSCA-10063	3568	ファーストスマイル	エニックス	前作リアレンジ含む
風の魔法	11/21/98	SVWD-9009	816	SPE・Vワークス	SCE	CDシングル
こんなに君はあったかいんだね/LITTLE WINGS	11/21/98	VICL-35035	1155	ビクター	NTT出版	
アナザー・マインド オリジナル・サウンドトラック	11/21/98	SSCX-10024	1942	デジキューブ	スクウェア	
ライデンファイターズJET オリジナルサウンドトラック	11/21/98	APCG-4039	2000	バンダイ	セイブ開発	
アシュラブレード オリジナルサウンドトラック	11/21/98	APCG-4040	2000	バンダイ	フウキ	
レガイア伝説 オリジナル・サウンドトラック	11/21/98	SVWC-7008	2345	SPE・Vワークス	SCE	
ぷよぷよSUN DX.	11/21/98	TECD-25423	2500	テイチク	コンパイル	
ダブルキャスト オリジナル・サウンドトラック	11/21/98	SVWC-7006	2548	SPE・Vワークス	SCE	
季節を抱きしめて オリジナル・サウンドトラック	11/21/98	SVWC-7007	2548	SPE・Vワークス	SCE	
ダンス!ダンス!ダンス!オリジナルサウンドトラック	11/21/98	FLCP-1021	2548	フォーライフレコード	コナミ	
オペレーションタイガー	11/21/98	ZTTL-0032	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
火星物語 キャラクター・アルバム	11/21/98	AYCM-628	2854	エアーズ	アスキー	
超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック	11/21/98	CPCA-1016~7	2940	セルピュータ	カプコン	
Dreamcast	11/25/98	CODA-50021	1050	日本コロムビア	セガ	DC予約特典
DancemaniaWINTERS	11/26/98	TOCP-64003	2548	東芝EMI	コナミ	
アイドルプロジェクトREMIX Dance^3	11/26/98	KLCA-2006	2854	ケイエスエス	ケイエスエス	
シャイニング・フォースIII	11/26/98	TYCY-10003	2854	ユーメックス	セガ	
ベリーベストオブイース	11/27/98	KICA-1220	2854	キングレコード	日本ファルコム	
首都高バトル オリジナルサウンドトラック	11/27/98	ABCA-4	3059	AMJ	GENKI	
星の丘学園物語 学園祭 オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション	11/27/98	AZCA-10006	3059	エイジップ	メディアワークス	
星の丘学園物語 学園祭 スペシャルボーカルアルバム	11/27/98	AZCS-10004	3059	エイジップ	メディアワークス	
EVEバーストエラー オリジナル・サウンドトラック	11/27/98	KICA-1219	3059	キングレコード	イマディオ	
ビートマニア 3rd MIX complate	11/27/98	KICA-7921	3364	キングレコード	コナミ	PS版アペンドdisc同梱
MIDI POWER Pro.6 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	11/27/98	KICA-7928	3873	キングレコード	コナミ	
GHOST DANCE	12/02/98	SVWD-9008	816	SPE・Vワークス	SCE	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.9 リムルル	12/02/98	PCCB-00348	1529	ポニーキャニオン	SNK	
ソニックアドベンチャー Songs With Attitude~Vocal mini-Album~	12/02/98	MJCA-00039	2100	マーベラス	セガ	
ポポローグ オリジナル・サウンドトラック	12/02/98	SVWC-7009	2345	SPE・Vワークス	SCE	
NOW9	12/02/98	TOCP-65030	2548	東芝EMI	コナミ	
NOW DANCE	12/02/98	TOCP-65033	2548	東芝EMI	コナミ	
悠久幻想曲 THE SONGS	12/02/98	PCCB-00349	3675	ポニーキャニオン	メディアワークス	
弾銃フィーバロン	12/04/98	SGCD-0004	1890	サイトロン/ゲーメスト	ケイブ	
ガンバード2・ガンバード	12/04/98	SGCD-0003	1890	サイトロン/ゲーメスト	彩京	
100%の自分/早乙女好雄	12/04/98	KICA-7927	3059	キングレコード	コナミ	
ONE～輝く季節へ～サウンドトラック	12/06/98	MGM-001	2625	ムービック	タクティクス	
Depend on you	12/09/98	AVDD-20278	1020	avex mode	アトラス	
スーパーロボット大戦F スペシャル音楽CD	12/10/98		—	インディーズ	バンプレスト	非売品
クラッシュ万事休す98−99	12/12/98	KSD2-1211	1020	キューン・ソニー	SCE	CDシングル
グレイトヒッツ サウンドトラック	12/12/98	SRCL-4438	2141	ソニーレコード	エニックス	
ローリング・ジェット・サンダー/ザ・ハイロウズ	12/16/98	KTCR-1622	1260	キティエンタープライズ	カプコン	
ソニックアドベンチャーリミックス	12/16/98	TOCP-65024	2548	東芝EMI	セガ	
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く花，散りゆく花 オリジナルサウンドトラックス	12/18/98	PCCB-00350	1890	ポニーキャニオン	SNK	

押しの一枚

Technosoft GAME MUSIC COLLECTION VOL.5 サンダーフォースⅣ

メガドライブ末期の名作STGのサントラ盤。MDは家庭用ゲーム機では珍しく4オペレータのFM音源を積んでいるが、このゲームではその性能を最大限発揮し、特にデモシーンやボス戦などでは、強烈なギターサウンドを聴かせてくれる。ファミコンのPSGやSFCのローレートPCMではなかなか表現出来ない、ヘヴィなFM音源ギターを一度聴いてしまうと、ヤミツキになってしまうだろう。また、ボス戦以外の曲はシンセサウンドを基調とした、最近聴くことの出来ない「ゲームミュージックなノリ」であることも特筆すべき点である。ギター中心のハードサウンドは、続編「サンダーフォースⅤ」に受け継がれている。 (Wiz.)

1992年8月1日発売／テクノソフト／TCS-0005／2300円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
影牢～刻命館真章 オリジナルサウンドトラックス	12/18/98	PCCB-00351	1890	ポニーキャニオン	テクモ	
ペンペントライアスロン オリジナル・サウンドトラック	12/18/98	MJCA-00036	2310	マーベラス	ゼネラル・エンタテインメント	
ウィザーズハーモニーR オリジナルサウンドトラック	12/18/98	FSCA-10065	2548	ファーストスマイル	アークシステムワークス	
スーパーロボット大戦 鋼のコクピット	12/18/98	FSCA-10064	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
ゼルダの伝説～時のオカリナ オリジナル・サウンドトラック	12/18/98	PCCG-00475	2548	ポニーキャニオン	任天堂	初回限定版あり
リッジレーサーリミックス "COLLISION"	12/18/98	PCCG-00473	2940	ポニーキャニオン	ナムコ	
ゲッターラブ!!	12/18/98	PCCB-00352	2940	ポニーキャニオン	ハドソン	
サクラ大戦歌謡ショウ第2回花組特別公演「つばさ」サウンドアルバム	12/18/98	MJCA-00037	3150	マーベラス	セガ	
夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～	12/19/98	VIDL-30382	1020	ビクター	ナムコ	CDシングル
星を空に…（Moonlight Version）	12/19/98	VIDL-30383	1020	ビクター	ナムコ	CDシングル
OVA「卒業M」Song Collection	12/19/98	COCX-30225	2415	日本コロムビア	イースリースタッフ	
ウィザードリィ リルミガン・サーガ	12/19/98	COCX-30242	2940	日本コロムビア	ローカス	
カオスヒート	12/21/98	ZTTL-0033	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
エアガイツ オリジナル・サウンドトラック	12/21/98	SSCX-10025	2854	デジキューブ	スクウェア	
WHITE ALBUM	12/23/98	KIDA-5501	1020	キングレコード	リーフ	
beatmania/Hiroshi Watanabe	12/23/98	KICA-7930	2447	キングレコード	コナミ	
"マリア" オリジナルサウンドトラック＆モア	12/23/98	AZCA-10007	2854	エイジップ	アクセラ	
METALGEAR>>SOLIDSNAKE 小島秀夫監督作品集 赤盤	12/23/98	KICA-7929	2854	キングレコード	コナミ	
ベリーベストオブ英雄伝説Ⅲ「白き魔女」	12/23/98	KICA-1221	2854	キングレコード	日本ファルコム	Win版発売記念
玉繭物語 オリジナルサウンドトラック	12/23/98	ABCA-5	3059	AMJ	GENKI	
初恋物語＆続・初恋物語 オリジナルサウンドトラック＆ボイスアルバム	12/23/98	AZCA-10008	3059	エイジップ	徳間書店IM	
デザイア オリジナルサウンドトラック	12/23/98	KICA-1223	3059	キングレコード	シーズウェア	
アドヴァンストV.G.2	12/23/98	KLCA-2010	3059	ケイエスエス	TGL	
ラブ・ワンズホーム一恋愛候補生・ボーカルコレクションー	12/23/98	KLCA-2008	3059	ケイエスエス	ケイエスエス	
ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集	12/23/98	DPCX-5200	3150	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
幻想水滸伝Ⅱ オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1	12/23/98	KICA-7935~6	3364	キングレコード	コナミ	
幻想水滸伝Ⅱ オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.2	12/23/98	KICA-7937~8	3364	キングレコード	コナミ	
みつめてナイトR～大冒険編 オリジナル・ゲーム・サントラ	12/23/98	KICA-7925~6	3873	キングレコード	コナミ	
幻想水滸伝Ⅱ オリジナル・ゲーム・サントラ コンプリートボックス	12/23/98	KICA-7931~4	6000	キングレコード	コナミ	KICA-7935~8のセット、限定版
君がいてくれる/ピエトロ	12/25/98	SVWD-9010	1020	SPE・Vワークス	SCE	CDシングル
ポポロクロイス物語 アニメーション・サウンドトラック	12/25/98	SVWC-7014	3059	SPE・Vワークス	SCE	

押しの一枚

Techno Soft GAME MUSIC COLLECTION VOL.10 Technology

GMのCDはよく買っていましたが、TF5は音楽をゲームから独立して意識したはじめての作品です。しかし、ゲーム中の演出との絶妙な絡みやシリーズのアレンジが使用されるなど、GMとしての魅力も申し分ありません。私はこの作品をきっかけにCDを集めるようになったり、ホームページを始めるようになったりと人生が変わったといっても過言ではないです。残念ながら今ではプレミアが付くなどして入手困難ですが、SS版は音楽CDとしても聞ける仕様なのでこちらをどうぞ。今考えるとあの音楽について行けるゲームの方もすごいです。　（蒼のジャック）

1997年10月1日発売／テクノソフト／TCS-0010／2300円

1999年発売分（全部348タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
パレット サウンドトラック	01/01/99	LOVE-A-005	2310	ラブラブレコード	フェアリーテール	
幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華, 散りゆく花 アレンジサウンドトラックス	01/07/99	PCCB-00353	2940	ポニーキャニオン	SNK	
beatmania Press MIX	01/15/99	NM-045	1800	ソフトバンク	コナミ	書籍付録CD
スーパーヒーロー作戦 オリジナルサウンドトラック	01/20/99	FSCA-10068	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
サウンドノベルエボリューション2 かまいたちの夜特別編 スペシャルアレンジパック	01/20/99	FSCA-10069	2548	ファーストスマイル	チュンソフト	
ソニックアドベンチャー デジーログ カンヴァセーション～オリジナル・サウンドトラック	01/20/99	MJCA-00034	3360	マーベラス	セガ	
CLUB SEGA2～Best Grooves～	01/20/99	MJCA-00040	2940	マーベラス	セガ	
モグラッパー サウンドトラック	01/20/99	MJCA-00041	2200	マーベラス	セガ	
プリンセスメーカー Go！Go！ プリンセス/ポケット大作戦	01/20/99	PCCB-00332	2940	ポニーキャニオン	ナインライブス	項目修正
ショックトルーパーズセカンドスカッド オリジナルサウンドトラックス	01/20/99	PCCB-00353	1890	ポニーキャニオン	SNK/ザウルス	
ブレイズ＆ブレイド バスターズ オリジナルサウンドトラック	01/21/99	APCG-4041	2500	バンダイ	T＆E SOFT	
魔女っ子大作戦 Special Song Collection	01/21/99	COCX-30267	2625	日本コロムビア	バンプレスト	
チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック	01/21/99	SSCX-10026	1942	デジキューブ	スクウェア	
I.Qファイナル パーフェクトミュージックファイル	01/21/99	SVWC-7015	2548	SPE・Vワークス	SCE	
サンパギータ オリジナル・サウンドトラック	01/21/99	SVWC-7020	2548	SPE・Vワークス	SCE	
雪割りの花 オリジナル・サウンドトラック	01/21/99	SVWC-7021	2548	SPE・Vワークス	SCE	
魔道物語 オリジナルサウンドトラック	01/21/99	TECD-26427	2600	テイチク	コンパイル	
1on1 オリジナルサウンドトラック	01/21/99	TKCA-71544	2854	徳間JC	徳間JC	
レイクライシス	01/21/99	ZTTL-0034	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
マール王国の人形姫 オリジナルサウンドトラック	01/22/99	AZCA-10015	2854	エイジップ	日本一ソフトウェア	
ブラックマトリクス サウンドコレクション	01/22/99	KICA-5019~20	3873	キングレコード	NECインターチャネル	
Julyの世界 音楽集 サウンドトラック＆アレンジ	01/22/99	KICA-5021~2	3873	キングレコード	NECインターチャネル	
乙女想夢ーOTOME SOUMUー	01/22/99	KICA-7941	3059	キングレコード	コナミ	
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケ てんこ盛り オリジナル・ゲーム・サントラ	01/22/99	KICA-7943	2243	キングレコード	コナミ	
FーZERO X ギター・アレンジ・エディション	01/27/99	ZMCX-101	2800	プレイヤーズプラネット	任天堂	
ゼルダの伝説～時のオカリナ～ ハイラル・シンフォニー	01/27/99	ZMCX-102	3000	プレイヤーズプラネット	任天堂	
R4/RIDGE RACER TYPE4 ダイレクト・オーディオ	01/27/99	ZMCX-103	2500	プレイヤーズプラネット	ナムコ	
SNKキャラクターズサウンドコレクション Vol.10 シェルミー	02/03/99	PCCB-00357	1529	ポニーキャニオン	SNK	
From The Bests…	02/05/99	KICA-7945	3059	キングレコード	コナミ	
エクソダスギルティー オリジナルサウンドトラック	02/05/99	MMCM-5006	2800	マリン	イマディオ	
バトルアスリーテス大運動会GTO オリジナルサウンドトラック	02/17/99	FSCA-10076	2548	ファーストスマイル	インクリメントP	
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 オリジナルサウンドトラック	02/17/99	MJCA-00042	2310	マーベラス	セガ	
ファイティングレイヤー オリジナルサウンドトラックス	02/17/99	PCCB-00358	1890	ポニーキャニオン	アリカ	
RーTYPEΔ オリジナルサウンドトラックス	02/17/99	PCCB-00359	1890	ポニーキャニオン	アイレム	
ファイティングレイヤー オリジナルサウンドトラック	02/17/99	PCCB-358	1890	ポニーキャニオン	アリカ	
バンジョーとカズーイの大冒険 オリジナルサウンドトラック	02/17/99	PCCG-00486	2427	ポニーキャニオン	任天堂	
対戦ホットギミック/対戦ホットギミック快楽天	02/19/99	SGCD-0005	1890	ゲーメスト/サイトロン	彩京	マルゲ屋のみで販売
トリッキースライダーズ オリジナル・サウンドトラック	02/20/99	CPCA-1021	1890	セルピュータ	カプコン	2000枚限定
ジョジョの奇妙な冒険 オリジナル・サウンドトラック	02/20/99	CPCA-1022	2100	セルピュータ	カプコン	
ギャラクティックストーム～瞳の記憶	02/20/99	ZTTL-0035	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5 HOT MENU	02/20/99	ZTTL-0036	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
リフレインラブ2 オリジナル・サウンドトラック	02/21/99	APDM-9010	3300	バンダイ	リバーヒルソフト	
イズ～インターナル・セクション オリジナル・サウンドトラック	02/21/99	SSCX-10027	1942	デジキューブ	スクウェア	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
マール王国の人形姫～オリジナルヴォーカルアルバム～	02/24/99	KLCA-2013	3059	ケイエスエス	日本一ソフトウェア	
わくぷよダンジョン決定盤 オリジナル・サウンドトラック	02/24/99	TECD-26436	2600	テイチク	コンパイル	
フラッシュビーツ サウンドトラック	02/24/99	TOCP-65157	2548	東芝EMI	セガ	
モンスターおみくじCD	02/25/99	TE-906	—	インディーズ	テクモ	非売品
パイロットになろう! オリジナルサウンドコレクション	02/26/99	ABCA-6	3059	AMJ	パック・イン・ソフト	
ハードエッジ オリジナルサウンドトラック	02/26/99	ABCA-7	3059	AMJ	サンソフト	
封神領域エルツヴァーユ オリジナルサウンドトラック	02/26/99	AZCA-10018	2854	エイジップ	ユークス	
サウザンドアームズ オリジナルサウンドトラック＆リーディングストーリー	02/26/99	KICA-5023	2650	キングレコード	アトラス	
シークエンス・パラディウム	02/28/99	KGMC-001	2600	インディーズ	工画堂スタジオ	通販限定
ゴー！ゴー！ウエイトレスリミックス2	02/28/99	LOVE-S-005	1785	ラブラブレコード	カクテルソフト	
モンスターファーム2スペシャル円盤石	03/01/99	A9A20-7	—	インディーズ	テクモ	攻略本付属
ファイナルファンタジーVIII オリジナル・サウンドトラック	03/01/99	SSCX-10028	3689	デジキューブ	スクウェア	
トゥルー・ラブストーリー2 オリジナルサウンドトラック	03/03/99	FSCA-10075	3568	ファーストスマイル	アスキー	
信長の野望 究極音盤	03/03/99	KECH-1147~8	3200	コーエー	コーエー	リマスタリング版
セガ・レーシング・ベスト	03/03/99	MJCA-00041	2310	マーベラス	セガ	
フェイバリットディア オリジナルサウンドトラックス	03/05/99	KICA-7653	3059	キングレコード	NECインターチャネル	
グラディウスIV～復活 オリジナル・ゲーム・サントラ	03/05/99	KICA-7947	2243	キングレコード	コナミ	
サイレントヒル オリジナル・サウンドトラック	03/05/99	KICA-7950	2243	キングレコード	コナミ	
スペースボンバー/パイロットキッズ	03/05/99	SGCD-0006	1890	サイトロン/ゲーメスト	彩京	
パカパカパッション リミックスアルバム	03/05/99	TRCD-0001	2940	ツーファイブ	ナムコ	
サイキックフォース2012 アレンジサウンドトラックス	03/10/99	ZTTL-0037	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
スーパーヒーロー作戦 ボーカルコレクション	03/17/99	FSCA-10073	2854	ファーストスマイル	バンプレスト	
Sonata オリジナルサウンドトラック	03/17/99	FSCA-10079	3262	ファーストスマイル	T＆E SOFT	
小さな巨人ミクロマン オリジナルサウンドトラック	03/17/99	FSCA-10082	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
交響詩アンジェリーク～天空の鎮魂歌(レクイエム)	03/17/99	KECH-1140	2500	コーエー	コーエー	
デバイスレイン	03/17/99	PCCB-00363	2940	ポニーキャニオン	メディアワークス	
餓狼伝説WILD AMBITION オリジナルサウンドトラックス	03/17/99	PCCB-00364	1890	ポニーキャニオン	SNK	
ギターフリークス オリジナル・ゲーム・サントラ	03/18/99	KICA-7955	2243	キングレコード	コナミ	
セガドリームキャストゲームソフト「ブルースティンガー」	03/20/99	COCC-15348	1575	日本コロムビア	セガ	CDエクストラ
ブルースティンガー オリジナル・サウンドトラック	03/20/99	COCX-30238	2730	日本コロムビア	セガ	
パワーストーン オリジナル・サウンドトラック	03/20/99	CPCA-1024	2100	セルピュータ	カプコン	
バイオハザード2 Remix～met@morhoses～	03/20/99	CPLA-1001	1470	セルピュータ	カプコン	LP、限定版
WITH YOU サウンドトラック	03/20/99	LOVE-A-006	2310	ラブラブレコード	カクテルソフト	
ポポロクロイス物語 サウンドトラック2	03/20/99	SVWC-7028	3059	SPE・Vワークス	SCE	
電車でGO!GO!GO!2000/LOVE特急こまち/ZUNTATA-J.A.M.	03/20/99	ZTTD-0001	1050	ZUNTATAレコード	タイトー	CDシングル
エリーのアトリエ ボーカルコレクション～ライゼフュラー	03/21/99	APCM-5124	3000	バンダイ	ガスト	
「火魅子伝～恋解」オリジナルゲームサウンドトラック	03/21/99	AYCM-648	3059	エアーズ	博報堂	
ぷよマン	03/25/99	TECD-18441	1800	テイチク	コンパイル	
ぷよよーん オリジナル・サウンドトラック	03/25/99	TECD-31440	3100	テイチク	コンパイル	
'70年代風ロボット・アニメ ゲッP-X～ゲッP-Xのうた	03/25/99	TOCT-24088	2548	イーストワールド	アローマ(ユーメディア)	
モンスターコンプリートワールド オリジナルサウンドトラック	03/26/99	AZCA-10021	2854	エイジップ	アイディア・ファクトリー	
どきどきポヤッチオ音楽絵本・プエルコルダン Pの物語	03/26/99	KICA-1224	2854	キングレコード	キングレコード	
フレンズ～青春の輝き オリジナル・サウンド・トラック	03/26/99	KICA-5017	2548	キングレコード	NECインターチャネル	
フレンズ～青春の輝き アコースティックアレンジバージョン	03/26/99	KICA-5024	2854	キングレコード	NECインターチャネル	
悪魔城ドラキュラ黙示録 オリジナル・ゲーム・サントラ	03/26/99	KICA-7942	2243	キングレコード	コナミ	
ポップンミュージック オリジナル・サウンド・トラック	03/26/99	KICA-7954	1853	キングレコード	コナミ	
DANCING BLADE～かってに桃天使II～Tears of Eden ボーカル＆サウンドファイル	03/26/99	KICA-7958	2243	キングレコード	コナミ	
1999～VOCE(ヴォーチェ)～	03/26/99	KICS-7617	3059	キングレコード	コナミ	
チョコボレーシング～幻界へのロード オリジナル・サウンドトラック	03/26/99	SSCX-10030	2039	デジキューブ	スクウェア	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
莎木(シェンムー) オーケストラバージョン	04/01/99	POCX-1116	2500	ポリグラム	セガ	
莎花(シェンファ) ～江清日抱花歌～	04/01/99	PODX-1044	1000	ポリグラム	セガ	CDシングル
ZUNTATA HISTORY L'ab－normal 1st－1986～1991－	04/01/99	ZTTL-0038	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ZUNTATA HISTORY L'ab－normal 2nd－1992～1995－	04/01/99	ZTTL-0039	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
風の扉/藤崎詩織	04/02/99	KICA-7961	3059	キングレコード	コナミ	
マジカル・トロッコ・アドベンチャー オリジナル・サウンドトラック	04/07/99	MJCA-00046	2310	マーベラス	セガ	
ATHENA～Awakeing from the ordinary life オリジナルサウンドトラックス	04/07/99	PCCB-00367	2310	ポニーキャニオン	SNK/夢工房	
ゼルダの伝説～時のオカリナ リアレンジバージョン	04/07/99	TKCA-71583	2500	徳間JC	任天堂	
NOW BEST	04/09/99	TOCP-65192	2800	東芝EMI	コナミ	
KONAMI GAME MUSIC NOW 1999	04/16/99	KICA-7960	2243	キングレコード	コナミ	
バスト・ア・ムーブ2 ダンス天国MIX オリジナル・サウンドトラック	04/21/99	AMCM-4432	2940	イーストウエスト	エニックス	
ウェルトオブ・イストリア オリジナルサウンドトラック	04/21/99	APCG-4042	2500	バンダイ	ハドソン	
火魅子伝～恋解 キャラクター・ソングコレクション	04/21/99	AYCM-649	3059	バンダイ	博報堂	
ギガウィング オリジナルサウンドトラック	04/21/99	CPCA-1026	2100	セルピュータ	カプコン	
バイオハザード2 ReMIX～met@morPhoses～	04/21/99	CPCA-1027	1470	セルピュータ	カプコン	
久遠の絆 オリジナルサウンドトラック	04/21/99	FGOS0001˜2	3000	インディーズ	FOG	イベント、通信販売
久遠の絆 オリジナルサウンドトラック	04/21/99	FGOS0001˜2	3000	インディーズ	FOG	イベント、通信販売
サウンドノベル・エボリューション1 弟切草蘇生編 アレンジ&オリジナルサウンドトラック	04/21/99	FSCA-10081	2548	ファーストスマイル	チュンソフト	
スーパーロボットスピリッツ ボーカルベストセレクション	04/21/99	FSCA-10084	2548	ファーストスマイル	バンプレスト	
ゾンビリベンジ オリジナルサウンドトラック	04/21/99	MJCA-00045	2310	マーベラス	セガ	
L.A.マシンガンズ オリジナルサウンドトラック	04/21/99	MJCA-00049	2310	マーベラス	セガ	
VJ オリジナルサウンドトラック	04/21/99	PCCB-00368	1890	ポニーキャニオン	ジャレコ	
餓狼伝説WILD AMBITION～アレンジ・サウンドトラック	04/21/99	PCCB-00371	2940	ポニーキャニオン	SNK	
サイバーオーグ オリジナル・サウンドトラック	04/21/99	SSCX-10029	2854	デジキューブ	スクウェア	
サガフロンティア2 オリジナルサウンドトラック	04/21/99	SSCX-10031	3364	デジキューブ	スクウェア	
グローバルフォース新・戦闘国家 オリジナルサウンドトラック	04/21/99	SVWC-7030	2345	SPE・Vワークス	SCE	
AQUAZONE組曲	04/21/99	TOCT-24085	2039	東芝EMI	アートディンク	CDエクストラ
GRID SEEKER－The Dictator of Justice－	04/21/99	ZTTL-0040	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ルナティックドーンⅢ オリジナルサウンドトラック	04/23/99	ABCA-13	3059	AMJ	アートディンク	PC&PS版
ドカポン～怒りの鉄剣 オリジナル・サウンドアルバム	04/23/99	ABCA-14	3059	AMJ	アスミック	
コンバットチョロQ オリジナルサウンドトラック	04/23/99	ABCA-15	3059	AMJ	タカラ	
モナコグランプリRacing Simulation2 オリジナル・サウンドトラック	04/23/99	ABCA-16	3059	AMJ	ユービーアイソフト	
エーベルージュ2 サウンドトラック&スペシャルボイス	04/23/99	AZCA-10023	2854	エイジップ	富士通	
OPTIONチューニングカーバトル2 オリジナルサウンドトラック	04/23/99	AZCA-10025	2854	エイジップ	エム・ティー・オー	
'99超兄貴伝説～ベスト&スーパーリミックス～	04/23/99	KICA-5032	3059	キングレコード	NECインターチャネル	
beatmania Ⅱ DX Original Soundtracks	04/23/99	KMCA-2	2243	KME	コナミ	
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 「旅立ちの詩」オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	04/23/99	KMCA-4	2854	KME	コナミ	
MIDI POWER Pro7～グラディウス～	04/23/99	KMCA-5	3873	KME	コナミ	
新・英雄伝説Ⅲ「白き魔女」【ガガーブの宝】その(1)	04/23/99	NF02025	－	インディーズ	日本ファルコム	非売品
ダンスダンスレボリューション2ndMIX オリジナルサウンドトラック Presented by ダンスマニア	04/28/99	TOCP-64024˜5	3200	インターコードジャパン	コナミ	
ラジオ・ドリームキャスト	05/19/99	MJCA-00050	3150	マーベラス	セガ	
TGM～ザ・グランドマスター オリジナル・サウンドトラック	05/19/99	PCCB-00372	1890	ポニーキャニオン	アリカ	
猫侍 オリジナル・サウンドトラック	05/19/99	PCCB-00373	1890	ポニーキャニオン	ヒューマン	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
SNK Present NEO－GEO DJステーションライブ'99	05/19/99	PCCB-00374	3360	ポニーキャニオン	SNK	
RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN オリジナル・サウンドトラック	05/21/99	APCG-4043	2500	エイジップ	ウエップシステム	
テイルズオブファンタジア オリジナル・サウンドトラック完全版	05/21/99	VICL-60369~70	3255	ビクター	ナムコ	
レイクライシス～レイヨン・ドゥ・レール	05/21/99	ZTTL-0041	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ファーランドメロディー オリジナルサウンド＆ヴォイスコレクション	05/28/99	ABCA-19	3059	AMJ	TGL	
サイバー大戦略～出撃！はるか隊 オリジナル・サウンドトラック	05/28/99	AZCA-10027	2800	エイジップ	システムソフト	
To Heart オリジナル・サウンドトラック	05/28/99	KICA-5038	2548	キングレコード	アクアプラス	

"押しの一枚"

FINAL FANTASY X Original Soundtrack

最も印象に残っているのは、やはりゲーム最初に流れる「ザナルカンドにて」だろう。主人公「ティーダ」のモノローグで始まるこのゲームは「ザナルカンドにて」の物悲しいピアノの旋律で幕を開ける。強い印象を残しつつも、ゲーム当初は最初のデモの意味が全ては理解できない。しかし、ゲームを進めるうちに謎が明らかとなり、再びオープニングと同じシーンで時間軸が重なったとき、このピアノの旋律はより深みを帯びてくる。この曲を始めとして、PS2で表現力の増した曲の数々が、ゲームの場面を印象付けている。このCDは、ゲームをプレイした者にその感動を追体験させてくれるはずだ。 (Wiz.)

2001年8月1日発売／デジキューブ／SSCX-10054~7／3873円

シルフィード -OFFICIAL GAME MUSIC SOUND-

メガCD版『シルフィード』の全曲フルアレンジCD。クラシック、テクノ、ハウス、パンク、ノイズなど全てのジャンルを混ぜたようなこの楽曲は、自分にとって衝撃的な、新ジャンルとも言える作品でした。スピード感溢れるエレクトロな旋律が非常に美しく、ボーナストラックとして収録されているPC88版アレンジも聴き所。オリジナル音源ではゲーム画面との一体化を重視して作曲されているので、ぜひゲームの方もプレイしてみてください。楽曲も非常に素晴らしく、アルバムには収録されていない楽曲もあり、さらにCDプレイヤーで聴く事が出来る隠し曲もあります。見つけたら即買い、必聴です！ (M)

1993年11月24日発売／ユーメックス／TYCY-5338／2800円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ロードスクロニクル ロードス島戦記3 サウンドトラック	05/28/99	KICA-7403	3059	キングレコード	キングレコード	
聖少女戦隊バージンフリート オリジナル・ゲーム・サントラ	05/28/99	KMCA-9	3059	KME	コナミ	
beatmania～SuperMIX	05/28/99	KMCS-2	2447	キングレコード	コナミ	
KANON オリジナルアレンジアルバム "anemoscope"	06/04/99		—	インディーズ	Key	非売品
ビートマニアGOTTA MIX オリジナルCD	06/10/99			NTT出版	コナミ	書籍付録CD
女神異聞録ペルソナ オリジナル サウンドトラックス＜完全収録盤＞	06/17/99	KICA-5033~5	4384	アトラス	アトラス	CDシングル付属
beatmania 4th MIX オリジナル・サウンドトラックス	06/17/99	KMCA-1	2243	KME	コナミ	
メルティランサーTHE 3rd.PLANET オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	06/17/99	KMCA-7~8	3873	KME	コナミ/TENKY	
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.11～八神庵	06/17/99	PCCB-00378	1524	ポニーキャニオン	SNK	
武力～BURIKI・ONE	06/17/99	PCCB-00379	1890	ポニーキャニオン	SNK	
メルティランサー—The Animation— オリジナル・サウンドトラックVol.1	06/19/99	COCX-30456	3150	日本コロムビア	イマジニア	
WEB MYSTERY～予知夢ヲ見ル猫 オリジナル・サウンド・トラック	06/19/99	RCCX-1001	2940	ロックレコード	メビウス/セガ	CDエクストラ
バトルバクレイド/エイティング	06/19/99	SGCD-0008	1890	サイトロン/ゲーメスト	エイティング	
レーシングラグーン オリジナル・サウンドトラック	06/19/99	SSCX-10032	2039	デジキューブ	スクウェア	
ウンジャマ・ラミー～MilkCan/Make It Sweet!	06/19/99	SVWC-7031	2548	SME・インターメディア	SCE	
オメガブースト オリジナル・サウンドトラック	06/19/99	SVWC-7032	2345	SME・インターメディア	SCE	
電車でGO!2	06/19/99	ZTTL-0042	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
ダンスダンスレボリューション コナミオリジナルダンスナンバー	06/20/99	NM-136		新紀元社	コナミ	書籍付録CD
首都高バトル オリジナルサウンドトラック	06/25/99	ABCA-17	3059	AMJ	元気	
elan（エラン）オリジナル・サウンドトラック	06/25/99	ABCA-23	3059	AMJ	ビスコ	
アイドル雀士スーチーパイ スペシャル・サウンドアルバム	06/25/99	ABCA-24	3059	AMJ	ジャレコ	
TOMB RAIDER3 オリジナル・サウンドトラック	06/25/99	ABCA-25	3059	AMJ	エニックス	
ベスト オブ グランディア	06/25/99	TRCD-0007	2940	ツーファイブ	ゲームアーツ	
Septem Charm まじかるカナン サウンドトラック	06/30/99	TECO-1001	3500	コンパス	テリオス	
ZUNTATA HISTORY L'ab—normal 3rd	07/01/99	ZTTL-0043	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
コナミレーベル ボーカルヒストリーコレクション	07/02/99	KMCA-13	3059	KME	コナミ	
コナミレーベル テーマソングコレクション	07/02/99	KMCA-14	3059	KME	コナミ	
デジモンワールド オリジナル・サウンドトラック	07/05/99	APCG-4044	2500	バンダイ	バンダイ	PS版
ストリートファイター3 3rd STRIKE オリジナル・サウンドトラック	07/07/99	CPCA-1028	2100	セルピュータ	カプコン	
スーパーロボット魂ツアー'99～春の陣	07/07/99	FSCA-10092	3873	ファーストスマイル	バンプレスト	
ピアノ小曲集「SF2」 サガフロンティア2の主題による狂詩曲	07/07/99	SSCX-10033	2854	デジキューブ	スクウェア	
パワードール3	07/09/99	KGMC-002	2600	インディーズ	工画堂スタジオ	通販限定
スーパーロボット大戦コンプリートボックス オリジナル・サウンドトラック	07/16/99	FSCA-10099	2548	ファーストスマイル	バンダイ	
電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム DNA side	07/16/99	MJCA-00055	2100	マーベラス	セガ	
電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム RNA side	07/16/99	MJCA-00058	2100	マーベラス	セガ	
キング・オブ・ファイターズR—1＆R—2 オリジナル・サウンドトラック	07/16/99	PCCB-00381	1890	ポニーキャニオン	SNK	
アイドル雀士スーチーパイコレクション	07/16/99	PCCB-00382	1890	ポニーキャニオン	ジャレコ	
卒業Mワールド～GIZOKU 戯賊生誕!!	07/17/99	COCX-30479	2415	日本コロムビア	イースリースタッフ	
そらとぶポケモンキッズ	07/17/99	ZMCP-1006	1300	メディアファクトリー	任天堂	
A列車で行こう～めざせ!大陸横断 オリジナル・サウンドトラック	07/23/99	ABCA-26	3059	AMJ	アートディンク	
サイドワインダー オリジナル・サウンドトラック	07/23/99	ABCA-27	3059	AMJ	アスミック・エース	
ミスティックドラグーン オリジナル・サウンドトラック	07/23/99	ABCA-28	3059	AMJ	エクシング	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
とんでもクライシス!オリジナルサウンドトラック	07/23/99	AVCD-11730	3059	avex trax	徳間書店	
To Heart～HEART SESSION	07/23/99	KICA-5040	2243	キングレコード	アクアプラス	
聖剣伝説Legend of Mana オリジナル・サウンドトラック	07/23/99	SSCX-10034	2854	デジキューブ	スクウェア	
俺の屍を越えてゆけ オリジナル・サウンドトラック	07/23/99	SVWC-7033	2345	SME・インターメディア	SCE	
新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 オリジナルサウンドトラック	07/23/99	VPCG-84678	2300	バップ	バップ	
RCでGO!	07/23/99	ZTTL-0044	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
アクエリアンエイジ 覚醒の乙女たち ―ORIGINAL SOUND TRACK―	07/24/99	AAST-001	2000	ブロッコリー	ブロッコリー	
オウガバトル64 Original Sound Tracks	08/01/99	DPCX-5203~5	3990	データム・ポリスター	クエスト	
ファイプロG サウンドトラック	08/04/99	AVCT-15007	3059	avex theater museum	ヒューマン	
マーメノイド オリジナル・サウンドトラック	08/06/99	ABCA-11	3059	AMJ・XING	エクシング	
女神異聞録ペルソナ2～罪 オリジナルサウンドトラック(完全収録盤)	08/06/99	KICA-5942~3	3873	キングレコード	アトラス	
drummania オリジナル・サウンドトラック	08/06/99	KMCA-18	2243	KME	コナミ	
ガンゲージ オリジナル・サウンドトラック	08/06/99	KMCA-19	2243	KME	コナミ	
ヴァンダルハーツ2～天上の門 オリジナル・サウンドトラック	08/06/99	KMCA-20~1	3364	KME	コナミ	
黒い瞳のノア バラエティー・サウンドトラック	08/18/99	FSCA-10103	2548	ファーストスマイル	ガスト	
クライマックス・ランダーズ オリジナル・サウンドトラック	08/18/99	MJCA-00053	2625	マーベラス	クライマックス	
ネオ・ジオ・ガイズ・ソング・コレクション	08/18/99	PCCB-00386	2940	ポニーキャニオン	SNK	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 オリジナルサウンドトラックス	08/18/99	PCCB-00387	2310	ポニーキャニオン	SNK	
ウィザードリィ～ディンギル オリジナル・サウンドトラック	08/18/99	TYCY-10020	2854	ユーメックス	アスキー	
エレメンタル・ギミック・ギア オリジナル・サウンドトラック	08/21/99	APCG-4045	2500	バンダイ	ハドソン	
ディノ・クライシス オリジナル・サウンドトラック	08/21/99	CPCA-1029	2100	セルピュータ	カプコン	
スペース遺憾使/ZUNTATA-J.A.M.	08/21/99	ZTTL-0046	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
エースコンバット3 エレクトロスフィア オリジナル・サウンドトラック	08/26/99	ZMCX-104	2940	メディアファクトリー	ナムコ	
チョロQワンダフォー! オリジナル・サウンドトラック	08/27/99	ABCA-29	3059	AMJ	タカラ	
あすか120%FINAL スペシャルサウンドアルバム	08/27/99	ABCA-30	3059	AMJ	ファミリーソフト	
ピノッチアのみる夢 オリジナル・サウンドトラック	08/27/99	ABCA-31	3059	AMJ	タカラ	
ブレードメーカー オリジナル・サウンドトラック	08/27/99	ABCA-33	3059	AMJ	翔泳社	
beatmania GOTTAMIX オリジナル・サウンドトラック	08/27/99	KMCA-24	2243	KME	コナミ	
ピクシーガーデン	08/28/99	MACM-1055	2625	ムービック	NECインターチャネル	
ロード・オブ・フィスト オリジナル・サウンドトラック	09/01/99	PCCB-00383	1890	ポニーキャニオン	メディアワークス	
GUITAR FREAKS 2nd MIX オリジナル・サウンドトラック	09/03/99	KMCA-23	2243	KME	コナミ	
VIPER ミュージック・コレクション1	09/05/99	MACG-5007	2625	コンパス	ソニア	
アークザラッド オリジナル・ゲームサウンドトラック 復刻版	09/08/99	VATL-4001	2854	テクニコ	SCE	
初恋ばれんたいん ベストコレクションCD	09/17/99	ABCA-34	3059	AMJ	ファミリーソフト	
重装機兵ヴァルケン2 オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	FSCA-10106	2548	ファーストスマイル	メサイヤ	
プロ野球チームをつくろう! オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	MJCA-00059	3150	マーベラス	セガ	
エアラインパイロッツ&消防士						
～BRAVE FIRE FIGHTERS オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	MJCA-00061	2310	マーベラス	セガ	
バイオレンスキラー オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	MJCA-00063	2625	マーベラス	gemzi	
電幻天使対戦麻雀シャングリラ オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	MJCA-00065	2625	マーベラス	マーベラス	
シャングリラ オリジナルサウンドトラック	09/17/99	MJCA-65	2625	マーベラス	セガ	
DEAD OR ALIVE2 オリジナル・サウンドトラック	09/17/99	PCCB-00391	1890	ポニーキャニオン	テクモ	
O.M.Y.ソロワークス	09/17/99	PCCB-00392	2625	ポニーキャニオン		O.M.Y.
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 アレンジ・サウンドトラックス	09/17/99	PCCB-00393	2940	ポニーキャニオン	SNK	

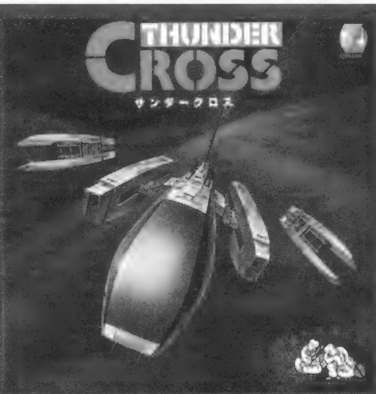
タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
鉄拳TAGトーナメント オリジナル・サウンドトラック	09/21/99	APCG-4046	2500	バンダイ	ナムコ	
魔装機神サイバスター オリジナル・サウンドトラックVol.2	09/21/99	AYCM-674	3059	エアーズ	バンプレスト	
火魅子伝 ベスト・ヴォーカル	09/21/99	AYCM-678	1529	エアーズ	博報堂	
ガレリアンズ サウンドトラック完全盤	09/22/99	AICT-1112~3	3675	SME・インターメディア	アスキー	CDエクストラ
バイオハザード3 オリジナル・サウンドトラック限定盤	09/22/99	CPCA-1030~1	3780	セルピュータ	カプコン	
バイオハザード3 ラストエスケープ オリジナル・サウンドトラック	09/22/99	CPCA-1032~3	2940	セルピュータ	カプコン	
下級生 アニメーション・サウンドトラック	09/22/99	KLCA-2018	2415	ケイエスエス	エルフ	
スペクトラルフォース一愛しき邪悪一 オリジナル・サウンドトラック	09/22/99	NECA-30003	3000	NECインターチャネル	アイディア・ファクトリー	
With You～みつめていたい インストゥルメンツ	09/22/99	NECA-30004	3500	NECインターチャネル	カクテルソフト	
フロントミッション・サード オリジナル・サウンドトラック	09/22/99	SSCX-10035	2854	デジキューブ	スクウェア	
PJ&PARAPPA/ウンジャマラミー～アイスクリーム!	09/22/99	SVWC-7038	2141	SME・インターメディア	SCE	
リトルラバーズシーソーゲーム オリジナル・ サウンドトラック～3D SUPER FANTASY	09/22/99	VICL-60235	3045	ビクター	NTT出版/日経映像	
マクロスVF一X2 オリジナル・サウンドトラック	09/22/99	VICL-60448	3045	ビクター	バンダイビジュアル	
リモートコントロールダンディ ダイレクト・ オーディオ with GAME Disc	09/22/99	ZMCX-1012	2940	メディアファクトリー	ヒューマン	PS用CD-ROM同梱
サイキックフォース2 エクストラソング・トラックス・プラス	09/22/99	ZTTL-0045	1890	ZUNTATAレコード	タイトー	
VIPERミュージックコレクション2	09/25/99	MACG-5009	2625	コンパス	ソニア	
ONE～輝く季節へ～サウンドトラック2	09/25/99	MACM-1057	2625	ムービック	タクティクス	
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 サウンドトラック	09/30/99	ENCA-1486	3000	プレティ・サマン	SNK	
ワイルドアームズ オリジナル・サウンドトラック	10/01/99	SVWC-7040	2345	SME・インターメディア	SCE	
ワイルドアームズ・セカンドイグニッション オリジナル・サウンドトラック	10/01/99	SVWC-7041	3059	SME・インターメディア	SCE	
beatmania ANI一SONGS MIX Featuring ダイナミックプロ	10/08/99	KMCA-30	2447	KME	コナミ	
beatmania ANI一SONGS MIX featuring タツノコプロ	10/08/99	KMCA-31	2447	KME	コナミ	
Dの食卓2イメージアルバム～Sketches2	10/20/99	FSCA-10109	2500	ファーストスマイル	ワープ	
悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース	10/20/99	PCCB-00395	2310	ポニーキャニオン	メディアワークス	
Lの季節一A piece of memories一 オリジナル・サウンドトラック	10/20/99	PCCB-00398	2940	ポニーキャニオン	トンキンハウス	
Lの季節 ファンタスティック・キャラクターズ	10/20/99	PCCB-00399	2940	ポニーキャニオン	トンキンハウス	
ソウルキャリバー オリジナル・サウンドトラック	10/21/99	APCG-9006	3000	バンダイ	ナムコ	DC版
episodeシリーズ ROOM WITH LINA イメージCD	10/21/99	APCM-6001	2700	バンダイ	ビジュアル・ラボ	
ゲッターロボ大作戦 オリジナル・ゲーム・サウンドトラック	10/21/99	AYCM-676	2854	エアーズ	バンダイビジュアル	
魔装機神サイバスター The Best Music Collection	10/21/99	AYCM-684	3059	エアーズ	バンプレスト	
スーパーロボット伝説 オリジナル・ソング・コレクション	10/21/99	COCX-30527	2625	日本コロムビア	バンプレスト	
スーパーヒーロー伝説 オリジナル・ソング・コレクション	10/21/99	COCX-30528	2625	日本コロムビア	バンプレスト	
バイオハザード オーケストラアルバム	10/21/99	CPCA-1034	2940	セルピュータ	カプコン	
俺の料理 オリジナル・サウンドトラック	10/21/99	SVWC-7047	2345	SME・インターメディア	SCE	
ファイアー・エムブレム・トラキア776 オリジナル・サウンドトラック	10/21/99	TKCA-71705	3675	徳間JC	任天堂	
アーク・ザ・ラッド サウンドトラック・コンプリート	10/21/99	VRCT-4002~3	3675	SME・インターメディア	SCE	
ZUNTATA NIGHT	10/21/99	ZTTL-0047	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
プルムイプルムイ オリジナル・スペシャルサウンドアルバム	10/22/99	ABCA-32	3059	AMJ	カルチュア	
プルムイプルムイ スペシャル・サウンドアルバム	10/22/99	ABCA-35	3059	AMJ	カルチュア	
鬼コーチ!!～勝利への凌辱 オリジナル・サウンドアルバム	10/22/99	ABCA-36	3059	AMJ	サッキュバス	
淫声…うたごえ… ボーカル&オリジナル・サウンドトラック	10/22/99	ABCA-38	3059	AMJ	サッキュバス	
エスピオネージェンツ スペシャル・サウンドトラック	10/22/99	ABCA-38	3059	AMJ	NEC-HE	
With You～みつめていたい インストゥルメンタル	10/22/99	NECA-30005	3000	NECインターチャネル	カクテルソフト	
まぼろし月夜 オリジナル・サウンドトラック	10/22/99	NECA-30011	3000	NECインターチャネル	シムス	
TEN PLANTS 2	10/27/99	BICA-5002	3000	バイオスフィア		コンポーザーの競演
まなもぉん	10/30/99	COCP-50176	3059	ヒートウェーブ	SEGA	
SNK vs CAPCOM 激突カードファイターズ	11/03/99	PCCB-00397	1890	ポニーキャニオン	SNK	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
アイドル雀士スーチーパイ ボーカル・コレクション	11/17/99	FSCA-10112	2500	ファーストスマイル	ジャレコ	
悠久コレクション 4Colors ～ファンタスティック・キャラクターズ	11/17/99	PCCB-00400	1890	ポニーキャニオン	メディアワークス	
ハイスクール・オブ・ブリッツ ～ファンタスティック・キャラクターズ	11/17/99	PCCB-00401	2940	ポニーキャニオン	メディアワークス	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム VIRTAL－ON REMIXES	11/17/99	PCCG-00510	3150	ポニーキャニオン	セガ	
COOL BOARDERS BURRRN! ～クールボーダーズバーン ～オリジナル・サウンドトラック～BURRRN	11/17/99	PCCG-00516	3150	ポニーキャニオン	ウェップシステム	

“押しの一枚”

サンダークロス

'89年キングレコード発売（'93年に再販あり）。『サンダークロス（オリジナル、アレンジ）』『A-JAX（アレンジ）』『沙羅曼蛇（アレンジ）』『ホットチェイス（オリジナル）』『グラディウス（アレンジ）』を収録。フルでADPCMを鳴らしている『ホットチェイス』が非常に危険だ。筆者が過去に遭遇したドライビングミュージックの中でも一、二を争うほどのノリの良さで、踏み込むアクセルは完全にベタ踏み、握るハンドルには常に力が入りっぱなしで筆者は幾度となくクラッシュしそうになったほどだ。捜して見つからないタイトルではないので、発見したら是非一度お手に取って聴いていただきたい。　（飴尾拓朗）



1989年5月21日発売／キングレコード／276A-7703／2843円

Music from SUPER魂斗羅&A-JAX

本CDは、上記2タイトルが収録されたアルバムだ。『A-JAX』はADPCMを使ったオーケストラヒットが心地よく響き、随所にコンポーザーの苦労と、低容量バッファとの葛藤の痕跡が感じられるが、それでいて聴く者を飽きさせない楽曲に仕上がっている。おまけとして、それぞれのタイトルには数曲ずつ「実際にはゲームで使用されなかった曲」が収録されている。『A-JAX』の未使用曲「M-1」は、のちにSCCサウンドへコンバートされてMSX『F-1スピリット』に「Hot Summer Riding」というタイトルで使用されている。同曲のバージョン違いという観点では非常に珍しいので、同曲のルーツとして一度聴いてもらいたい　（飴尾拓朗）

1988年3月21日発売／キングレコード／K30X-7702／3000円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ポップンミュージック2 オリジナル・サウンドトラック～ニューソングコレクション	11/18/99	KMCA-29	2243	KME	コナミ	
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック	11/20/99	SSCX-10036	2854	デジキューブ	スクウェア	
FINAL FANTASY 8 FIFTH LUSEC WECOS VINOSEC	11/20/99	SSCX-10037	2854	デジキューブ	スクウェア	
ウンジャマ・ラミー オリジナル・サウンドトラック	11/20/99	SVWC-7049	2345	SME・インターメディア	SCE	
パワーショベルに乗ろう!!/ZUNTATA フィーチャーリング蛙(kawaz)	11/20/99	ZTTL-0048	1550	ZUNTATAレコード	タイトー	
鬼眼城 サウンドトラック	11/21/99	CRCP-15538	2200	日本クラウン	講談社	
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! オリジナル・サウンドトラック	11/21/99	MJCG-80011	3150	マーベラス	セガ	
RUNABOUT2 オリジナル・サウンドトラック	11/21/99	MJCG-80012	2625	マーベラス	クライマックス	
デスクリムゾン2 Yuri Rosenbarg	11/25/99	ECAP-0001	2500	インディーズ	エコール	一部店舗販売
SUPER RUNABOUT	11/25/99	WGCA-1	2100	DCR	クライマックス	
スプリガン～ルナバース オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-39	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
アーマード・コア オリジナル・ベストトラック	11/26/99	ABCA-40	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
エコーナイト オリジナル・ベストトラック	11/26/99	ABCA-41	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
ヒューマン ファイヤープロレスリング G スペシャル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-42	3059	AMJ	ヒューマン	
宇宙機動ヴァンアーク スペシャル・オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-43	3059	AMJ	アスミック・エース	
かえるの絵本～なくした記憶を求めて スペシャル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-44	3059	AMJ	ビクターインタラクティブソフトウェア	
ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-45	3059	AMJ	TYO	
わんダービーグルズ～ドギーボーン大作戦 オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	ABCA-46	3059	AMJ	サンソフト	
西遊記 オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	KECH-1164	2500	コーエー	コーエー	
REVIVE～蘇生～ オリジナル・サウンドトラック	11/26/99	KICA-1227	3059	キングレコード	データイースト	
Harlem Beat MUSIC BOX	11/26/99	KMCA-33	2548	KME	コナミ	
pop'n music3	11/26/99	KMDA-4	1050	KME	コナミ	CDシングル
クーデルカ オリジナル・サウンドトラック	12/01/99	PCCB-00396	2940	ポニーキャニオン	SNK	
電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム VIRTUAL－ON REMIXES	12/01/99	PCCG-510	3150	ポニーキャニオン	セガ	
ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラVol.1	12/03/99	KMCA-34~5	3364	KME	コナミ	
ときめきメモリアル2 オリジナル・ゲーム・サントラVol.2	12/03/99	KMCA-36~7	3364	KME	コナミ	
beatmania ANI－SONG MIX featring 円谷プロ ultramaniax～RHYTHM	12/03/99	KMCS-5	2447	KME	コナミ	
beatmania ANI－SONG MIX featring 円谷プロ ultramaniax～BEAT	12/03/99	KMCS-6	2447	KME	コナミ	
ラングリッサーミレニアム サウンドファイル	12/03/99	NECA-30012~3	3900	NECインターチャネル	メサイヤ	
pop'n music3	12/06/99	KMDA-3	1050	KME	コナミ	CDシングル
Dance Dacne Revolution 3rd Mix オリジナル・サウンドトラック	12/08/99	TOCP-64044~5	3200	東芝EMI	コナミ	
桃太郎電鉄～SOKOZIKARA	12/08/99	TYCY-10028	2548	ユーメックス	ハドソン	
ガガーブ・サウンド・トリロジー	12/09/99	NF02027	—	インディーズ	日本ファルコム	「英雄伝説Ｖ」初回特典
ZEUS2 Carnage Heart オリジナル・サウンドトラック	12/13/99	ABCA-47	3059	AMJ	アートディンク	
ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章 ゲーム・サウンドトラック	12/15/99	MMCC-7008	2800	マリン	アスキー	
Dの食卓 オリジナル・サウンドトラック＋MILCD	12/17/99	FSCA-10113	3500	ファーストスマイル	ワープ	MILCDはDCで再生可能
ハイスクール・オブ・ブリッツ	12/17/99	PCCB-00401	2940	ポニーキャニオン	メディアワークス	
悠久幻想曲3 Perpetual Blue	12/17/99	PCCB-00405	2940	ポニーキャニオン	メディアワークス	
セガラリー2 RE－ARRANGE ALBUM～another entries	12/17/99	PCCG-00520	3150	ポニーキャニオン	セガ	
スターイクシオン オリジナル・サウンドトラック	12/18/99	APCG-4048	2500	バンダイ	ナムコ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
プリズマティカリゼーション ヴォーカル&BGM集	12/18/99	APCM-5155	2500	バンダイ	アークシステムワークス	
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	12/18/99	SCDC-1	2310	サイトロン・ディスク	SNK	
メモリーズ・オフ	12/18/99	SCDC-2	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
デッドオアアライブ2	12/18/99	SCDC-3	1890	サイトロン・ディスク	テクモ	
パラサイト・イブ2 オリジナル・サウンドトラック	12/18/99	SSCX-10038	2854	デジキューブ	スクウェア	
クロノ・トリガー オリジナル・サウンドトラック	12/18/99	SSCX-10039	2039	デジキューブ	スクウェア	
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック	12/18/99	SSCX-10040	3364	デジキューブ	スクウェア	
アランドラ2〜魔進化の謎 オリジナル・サウンドトラック	12/18/99	SVWC-7050	2345	SME・インターメディア	SCE	
ザ・ベリー・ベスト・オブ・OGRギャラリー〜オブジェ	12/18/99	ZTTL-0049	3600	ZUNTATAレコード	タイトー	
電脳戦機バーチャロン・オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版オフィシャルサウンドデータ	12/22/99	MJCG-80016~7	3150	マーベラス	セガ	
ファルコム・スペシャルボックス'89① ーフュージョン+ボーカル+ブラス・ミックスー	12/22/99	NW10102220	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
ファルコム・スペシャルボックス'89② ーシンフォニー+ディスコ+サラウンドシアターイースー	12/22/99	NW10102230	1980	インディーズ	日本ファルコム	
ソーサリアン・スーパーアレンジバージョン	12/22/99	NW10102240	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS (Falcom Millenium Series)
ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンII	12/22/99	NW10102250	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンIII	12/22/99	NW10102260	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
プレプリマ	12/22/99	NW10102270	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
ボーカルフロムイース+サラウンドシアター・ ソーサリアン&ブラスミックス	12/22/99	NW10102280	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
ファルコム J.D.K.バンド1	12/22/99	NW10102290	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
交響曲「イース」	12/22/99	NW10102300	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
フィーナ	12/22/99	NW10102310	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
D2 Remixes	12/22/99	TFCK-87989	2548	トイズファクトリー	ワープ	
ゼルダの伝説 時のオカリナ リアレンジ・アルバム	12/22/99	TKCA-71824	3059	徳間JC	任天堂	
君の気持ち,僕のこころ スペシャル・サウンド・アルバム	12/23/99	ABCA-49	3059	AMJ	タカラ	
グローランサー オリジナル・サウンドトラック(完全収録盤)	12/23/99	KICA-5045	3000	キングレコード	アトラス	
魔剣X オリジナル・サウンドトラック(完全収録盤)	12/23/99	KICA-5047	3000	キングレコード	アトラス	
ときめきメモリアル2 ボーカル・トラックス	12/23/99	KMCA-39	3059	KME	コナミ	
ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・ コレクション・アンコール・スペシャル	12/23/99	KMCA-40	2548	KME	コナミ	
純情で可憐メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝 オリジナル・サウンドトラック	12/23/99	NECA-30016	3000	NECインターチャネル	アイディア・ファクトリー	
regret〜I've GIRLS COMPILATION ALUBUM Vol.1	12/24/99		2800	インディーズ	各社	

2000年発売分（全276タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
シーマンと20世紀のポテチン	01/01/00	PICL-1197	1890	パイオニアLDC	ビバリウム	
Kanon マキシシングル	01/10/00		—	インディーズ	Key	詳細不明
デッドオアアライブ2 オリジナルサウンドトラックス	01/12/00	KWCD-1001	2000	WAKE UP	テクモ	
ぽけかの～由美・静香・史緒～音楽集	01/13/00	DPCX-5207	3150	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
伝説のオウガバトル全曲集	01/13/00	DPCX-5219	1800	データム・ポリスター	クエスト	DPCX-5003再販
伝説のオウガバトル～THE ENTRANCE	01/13/00	DPCX-5220	1800	データム・ポリスター	クエスト	DPCX-5019再販
オウガバトル OGRE～GRAND REPEAT	01/13/00	DPCX-5221	1800	データム・ポリスター	クエスト	DPCX-5081再販
タクティクスオウガ	01/13/00	DPCX-5222~4	2500	データム・ポリスター	クエスト	DPCX-5052~4再販
アークザラッドⅢ オリジナル・サウンドトラック	01/13/00	VRCH-5002	2854	hi—fi disc	SCE	
GUILTY GEAR X HEAVY ROCK TRACKS ~The Original Sound Track of Dreamcast!!	01/17/00	FSCA-10164	2800	ファーストスマイル	サミー	
魔剣X リミックスアルバム I'image E.P.	01/19/00	AVCA-14002	3059	avex trax	アトラス	CDエクストラ
ゲートキーパーズ GAME SOUND TRACKS	01/19/00	PCCG-00522	2940	ポニーキャニオン	角川書店	
ストライダー飛竜2 オリジナル・サウンドトラック	01/21/00	CPCA-1035	2100	セルピュータ	カプコン	
闘え!キカイオー	01/21/00	CPDA-1007	1050	セルピュータ	カプコン	
爆走デコトラ伝説2～男人生夢一路	01/21/00	CRCN-45595	2500	日本クラウン	ヒューマン	
サモンナイト サウンドトラック・シングル ～風の故郷(くに)へ～For The Last Time	01/21/00	FHCF-5005	1260	ファンハウス	バンプレスト	CDシングル
ストライカーズ1999	01/21/00	SCDC-4	1890	サイトロン・ディスク	彩京	
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS CAPCOM	01/21/00	SCDC-5	1890	サイトロン・ディスク	SNK	
餓狼 MARK OF THE WOLVES	01/21/00	SCDC-6	1890	サイトロン・ディスク	SNK	
Piaキャロットへようこそ!!2DX ～ヒロインコレクション1 日野森あずさ	01/21/00	SCDC-7	1890	サイトロン・ディスク	カクテルソフト	
ファイナルファンタジーⅧ ピアノコレクションズ	01/21/00	SSCX-10041	1890	デジキューブ	スクウェア	
トルネコの大冒険2 オリジナル・サウンドトラック	01/21/00	SVWC-7051	2548	SPE・Vワークス	チュンソフト	
レジェンド・オブ・ドラグーン オリジナル・サウンドトラック	01/21/00	SVWC-7054	2345	SPE・Vワークス	SCE	
任天堂オールスター大乱闘スマッシュブラザーズ オリジナルサウンドトラック	01/21/00	TECD-35446~7	3500	テイチク	任天堂	
牧場物語～ハーベストムーン オリジナル・サウンドトラック	01/28/00	ABCA-50	3059	AMJ	ビクターインタラクティブソフトウェア	
ルナティック・ドーン ～オデッセイ オリジナル・サウンドトラック	01/28/00	ABCA-51	3059	AMJ	アートディンク	
ホワイトダイヤモンド オリジナル・サウンドトラック	01/28/00	ABCA-52	3059	AMJ	エスコット	
LEAF VOCAL COLLECTION VOL.1	01/28/00	KICA-5041	3059	キングレコード	リーフ	
DUKE NUKEM	02/02/00	SRCS-2189	2520	SME	3DREALMS	
アジアに雪が降る/CERAMIC HEART	02/02/00	TTRS-1001	1260	タイトラスレコード	タイトー	
ドシンの跡を追って	02/02/00	ZMCX-1055	2312	メディアファクトリー	任天堂	
ミュージックフロム STRAY SHEEP ポーとメリーの大冒険	02/02/00	ZMCX-1063	2310	メディアファクトリー	ロボット	CDエクストラ
ミュージック・フロム・ストレイシープ	02/02/00	ZMCX-1063	2310	メディアファクトリー	メディアファクトリー	CD、DVD、ソフト3枚組
beatmania ANI—SONGS MIX ～赤塚不二男REMIX ビートボンボン	02/04/00	KMCA-45	2447	KME	コナミ	
beatmania ANI—SONG MIX ～手塚治虫REMIX 科学ノチカラ	02/04/00	KMCA-46	2447	KME	コナミ	
My Best Heroines～DOORS MUSIC ENTERTAINMENT	02/04/00	NECA-30017	3200	NECインターチャネル	エフアンドシー	
トゥインクルレビュー サウンドトラック	02/10/00	LOVE-A-007~8	2940	ドアーズミュージック	フェアリーテール	
ヴァルキリープロファイル オリジナルサウンドトラック	02/17/00	FSCA-10118	3500	ファーストスマイル	エニックス	
悠久音楽祭～エンフィールドからシープクレストへ ～ボーカル編	02/17/00	PCCB-00408	2940	ポニーキャニオン	メディアワークス	
アイアン・フィスト—Rebirth of superrobots—	02/19/00	COCP-30830	3150	日本コロムビア	バンプレスト	
卒業M&E.M.Uファイナル・アルバム～オレ達の卒業	02/19/00	COCX-30803	3150	日本コロムビア	イースリースタッフ	
スポーン オリジナル・サウンドトラック	02/19/00	CPCA-1036	2100	セルピュータ	カプコン	
バイオハザード コードベロニカ オリジナル・サウンドトラック	02/19/00	CPCA-1037	3100	セルピュータ	カプコン	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ストリートファイターEX2プラス オリジナル・サウンドトラック	02/19/00	CPCA-1038	2100	セルピュータ	カプコン/アリカ	
どこでもいっしょサウンドトラック ～こねこもいっしょ サウンドトラック	02/19/00	SCDC-00009	2310	サイトロン・ディスク	SCE	
チェイス・ザ・エクスプレス オリジナル・サウンドトラック	02/19/00	SVWC-7057	2345	SPE・Vワークス	SCE	
JETでGO!	02/19/00	ZTTL-0050	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	
～アートカミオン～芸術伝 爆走音盤(サウンドトラック)	02/21/00	MJCG-80019	2625	マーベラス	TYO	
ROOMMANIA#203 オリジナル・サウンドトラック ～ラジオ・コレクション	02/21/00	MJCG-80020	2625	マーベラス	セガ	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ドリームキャスト版 クラブトラックスサウンドデータ	02/21/00	MJCG-80021	3150	マーベラス	セガ	
スペースチャンネル5 オリジナル・サウンドトラック	02/21/00	MJCG-80022	2625	マーベラス	セガ	
銀河英雄伝説外伝 BOX	02/23/00	TKCA-71866	4725	徳間JC	ボーステック	
ロビン・ロイドの冒険 オリジナル・サウンドトラック	02/25/00	ABCA-57	3059	AMJ	ガスト	
ククロセアトロ～悠久の瞳～ スペシャルサウンドトラック	02/25/00	ABCA-58	3059	AMJ	サンソフト	
ビートマニア～ザ・ミレニアム・オブ・バッハ	02/25/00	KMCA-47	2447	KME	コナミ	
ビートマニア～ザ・ミレニアム・オブ・ベートーベン	02/25/00	KMCA-48	2447	KME	コナミ	
闘え!トラウマン	02/25/00	NEDA-10008	1050	NECインターチャネル	NECインターチャネル	
ヴァルキリープロファイル アレンジアルバム	03/01/00	FSCA-10121	2800	ファーストスマイル	エニックス	
決戦 オリジナル・サウンドトラック	03/01/00	KECH-1167	2500	コーエー	コーエー	
エターナルリング オリジナル・サウンドトラック	03/03/00	ABCA-53	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
pop'n music 3 vs pop'n stage	03/03/00	KMCA-49~50	3364	KME	コナミ	
みんと オリジナルサウンドトラック	03/03/00		3360	インディーズ	サンテックジャパン	通信販売
リッジレーサー5 オリジナル・ゲームサウンドトラック	03/08/00	AICT-138	3059	SME・インターメディア	ナムコ	
ベイグラントストーリー オリジナル・サウンドトラック	03/08/00	SSCX-10042	2854	デジキューブ	スクウェア	
ポポロクロイス物語 サウンドトラック	03/08/00	SVWC-7055	2345	SPE・Vワークス	SCE	再販
ポポロクロイス物語Ⅱ サウンドトラック	03/08/00	SVWC-7056	2345	SPE・Vワークス	SCE	
リトルプリンセス～マール王国の人形姫2 オリジナル・サウンドトラック	03/08/00	TYCY-10031	2854	東芝EMI	日本一ソフトウェア	
USA版ポケモン The first movie ミュージックコレクション	03/08/00	ZMCP-1078	2520	メディアファクトリー	任天堂	
テイルズ・オブ・デスティニー サウンドトラック	03/11/00	MACM-1093	3990	ムービック	ナムコ	
超兄貴～男の魂	03/15/00	FSCA-10124	2800	ファーストスマイル	メサイヤ	
スーパーロボット大戦α オリジナルスコア～天空の章	03/15/00	FSCA-10125	2500	ファーストスマイル	バンプレスト	
KEYBOARDMANIA Original Soundtracks	03/16/00	KMCA-51	2243	KME	コナミ	
beatmania maniac―tracks from 2DX 2nd style, yebisu, MIX, Dancing Stage～featuring TRUE KISS DESTINATION	03/16/00	KMCA-52	2000	KME	コナミ	
オリジナル・サウンドトラック「海の檻歌」～前編～	03/16/00	NW10102320	1980	インディーズ	日本ファルコム	
オリジナル・サウンドトラック「海の檻歌」～後編～	03/16/00	NW10102330	1980	インディーズ	日本ファルコム	
オリジナル・サウンドトラック「新・白き魔女」～前編～	03/16/00	NW10102340	1980	インディーズ	日本ファルコム	
オリジナル・サウンドトラック「新・白き魔女」～後編～	03/16/00	NW10102350	1980	インディーズ	日本ファルコム	
交響曲ソーサリアン	03/16/00	NW10102360	1980	インディーズ	日本ファルコム	
イースピアノコレクション	03/16/00	NW10102370	1980	インディーズ	日本ファルコム	
スペースチャンネル5 リミックス・アルバム	03/16/00	TKCA-71863	2000	徳間JC	セガ	
センチメンタルグラフティ スーパーベスト～せつなさの扉	03/18/00	NECL-33001	3300	NECインターチャネル	NECインターチャネル	限定版
グレート魔法大作戦 オリジナル・サウンドトラック/ライジング・サウンドチーム	03/23/00	CPCA-1041	2100	セルピュータ	エイティング/ライジング	
Close To Your Heart	03/23/00	GZCA-1026	1260	GIZA studio	テクモ	
ファイアーエムブレム トラキア776 リアレンジサウンドトラック	03/23/00	TECD-27448	2700	テイチク	任天堂	
シェンムー一章 横須賀オリジナル・サウンドトラック	03/23/00	TYCY-10034~5	3200	フューチャーランド	セガ	
THRILL OF THE FEEL/SONS OF ANGELS	03/23/00	VICP-61014	2400	??	セガ	
グランツーリスモ2 オリジナル・ゲームサウンドトラック	03/23/00	VRCH-5003	2850	SME・インターメディア	SCE	
電車でGO!3～電車でGO!名古屋鉄道編	03/23/00	ZTTL-0051	2550	ZUNTATAレコード	タイトー	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
一撃～鋼の人 オリジナル・サウンドトラック	03/24/00	ABCA-59	3059	AMJ	バンダイ	
カウントダウンバンパイヤーズ オリジナル・サウンドトラック	03/24/00	ABCA-60	3059	AMJ	バンダイ	
Silent Bomber～サイレントボマー オリジナル・サウンドトラック	03/24/00	ABCA-61	3059	AMJ	バンダイ	
ペルソナ2罪と罰 果てしなき青春	03/24/00	KICA-5046	3000	キングレコード	アトラス	
あいたくて…～your smiles in my heart～ オリジナル・ゲーム・サントラVol.1	03/24/00	KMCA-25~6	3364	KME	コナミ	
あいたくて…～your smiles in my heart～ オリジナル・ゲーム・サントラVol.2	03/24/00	KMCA-27~8	3364	KME	コナミ	
ポップンミュージック～ミッキー・チューンズ～	03/29/00	AVCW-12066	3059	avex/ディズニー	コナミ	
ステッピングセレクション オリジナルサウンドトラック	03/29/00	AVCZ-95143	2548	avex mode	ジャレコ	
beatmania 5th Mix Original Soundtrack supported by Dancemania	03/29/00	TOCP-64058~9	3200	東芝EMI	コナミ	
サンバDEジャネイロ～ノンストップ・ベスト・オブ・ベリーニ	03/29/00	VJCP-68210	2548	東芝EMI	SEGA	
みんなで選んだポケモンソング ベストコレクション	03/29/00	ZMCP-1079	2100	メディアファクトリー	任天堂	
EVE ZERO オリジナルサウンドトラック＆FM－EVE	03/30/00	NV-001	3990	インディーズ	ネットビレッジ/シーズウェア	コナミ通販でも販売
センチメンタルグラフティ スーパーベスト～せつなさの扉	04/01/00	NECL-33002	3000	NECインターチャネル	NECインターチャネル	
I.Q REMIX＋RACK ONE'S BRAINS ゲームミュージック	04/01/00	SVWC-7059	2345	SME・インターメディア	SCE	
beatmania ANI－SONGS MIX featuring 東京ムービー	04/05/00	KMCA-42	2447	KME	コナミ	
pop'n music ～pop'n music Vocal Best	04/05/00	KMCA-53	3059	KME	コナミ	
デジモンワールド～デジタルカードバトル オリジナル・サウンドトラック	04/05/00	NECA-30022	3000	NECインターチャネル	バンダイ	
アンジェリーク外伝3 禁城（サンクチュアリ）の鏡 音楽集～楽園舞踏～	04/12/00	KECH-1166	2500	コーエー	コーエー	
スーパーロボット大戦α オリジナルスコア2～大地の章～	04/19/00	FSCA-10128	2800	ファーストスマイル	バンプレスト	
ヘキサムーンガーディアンズ オリジナル・サウンドトラック	04/19/00	FSCA-10130	3200	ファーストスマイル	インクリメントP	
ドキドキプリティリーグ Lovely Star	04/19/00	SCDC-00015	2940	サイトロン・ディスク	エクシング	
ギャロップレーサー2000 オリジナルサウンドトラックス	04/21/00	KWCD-1002	2310	インディーズ	テクモ	
蒼魔灯 オリジナルサウンドトラックス	04/21/00	KWCD-1003	2310	インディーズ	テクモ	
エターナル・リング オリジナル・サウンドトラック	04/26/00	ABCA-62	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
あいたくて…Love Songs～a piece of my heart	04/26/00	KMCA-32	3059	KME	コナミ	
beatmania ANI－SONGS MIX featuring 石ノ森章太郎	04/26/00	KMCA-41	2447	KME	コナミ	
真・魔装機神－PANZER WARFARE－ オリジナル・サウンドトラック	04/26/00	LACA-5002	2800	ランティス	バンプレスト	
星のカービィ64	04/26/00	TECD-27457	2700	コンチネンタル	任天堂	
Sorcerian Music Collection	04/27/00	T-9102M	—	インディーズ	ビクターインタラクティブ ソフトウェア	DC版「ソーサリアン」同梱
いちょうの舞う季節2 サウンドトラック	05/08/00		2625	ムービック	types	通信販売
ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス2	05/10/00	KMCA-56	3059	KME	コナミ	
幻想水滸伝2音楽集 Orrizonte～オリゾンテ	05/10/00	KMCA-57	3059	KME	コナミ	
Eye's Blue	05/12/00	GMCD001	2100	インディーズ		
スーパーロボット大戦α オリジナルスコア3～戦士の章	05/17/00	FSCA-10131	2800	ファーストスマイル	バンプレスト	
0STORY（ラブストーリー） オリジナル・サウンドトラック	05/17/00	FSCA-10133	2500	ファーストスマイル	エニックス	
デッドオアアライブ2 オリジナルサウンドトラックス PlayStation2 Version－featuring BOMB FACTORY	05/21/00	KWCD-1004	2940	インディーズ	テクモ	
キャリアー オリジナルサウンドトラックス	05/21/00	KWCD-2001	2310	インディーズ	ジャレコ	
ブラスターマスター オリジナルサウンドトラックス	05/21/00	KWCD-2002	2310	インディーズ	サンソフト	
ストリートファイターEX3 オリジナル・サウンドトラック	05/23/00	CPCA-1042	2100	セルピュータ	カプコン	
メダロット ロボトルコレクション Fight1	05/24/00	KICA-509	3059	スターチャイルド	イマジニア	
ハッピーサルヴェージ	05/24/00	MMCC-0019	1260	マリン	メディアワークス	
創世聖記デヴァダシー	05/24/00	SCDC-00017	2940	サイトロン・ディスク		
インフィニティ	05/24/00	SCDC-00020	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
Piaキャロットへようこそ!! 2DX ヒロインコレクション2「榎本つかさ」	05/24/00	SCDC-00021	1890	サイトロン・ディスク	カクテルソフト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
FANTAVISON オリジナル・サウンドトラック	05/24/00	SVWC-7060	2345	SME	SCE	
コスモウォーリアー零 サウンドトラック～饗宴～	05/24/00	ZTTL-0052	3800	ZUNTATAレコード	タイトー	
アンジェリーク～白い翼のメモワール	06/01/00	KECH-1170	2500	コーエー	コーエー	
ブレス・オブ・ファイア4 オリジナル・サウンドトラック	06/07/00	CPCA-1043~4	3360	セルピュータ	カプコン	
pop'n music ANIMELO フル!	06/07/00	KMCA-59	3059	KME	コナミ	
鉄拳タッグトーナメント ダイレクト・オーディオ	06/07/00	ZMCX-1094	2625	メディアファクトリー	ナムコ	CDエクストラ
古いピアノ/輝き	06/14/00	AVCA-14032	1260	avex mode	セガ	
beatmania3～new songs collection	06/16/00	KMCA-60	2243	KME	コナミ	
A列車で行こう6 オリジナル・サウンドトラック	06/21/00	ABCA-64	3059	AMJ	アートディンク	
首都高バトル2 オリジナル・サウンドトラック	06/21/00	ABCA-65	3059	AMJ	GENKI	
サラリーマン金太郎 THE GAME オリジナル・サウンドトラック	06/21/00	CRCP-20247	2800	日本クラウン	バンダイ	
ヴァルキリープロファイル VOICE MIX ARRANGE	06/21/00	FSCA-10134	2800	ファーストスマイル	エニックス	
まじかる☆アンティーク オリジナル・サウンドトラック	06/21/00	KICA-5048	2548	キングレコード	リーフ	
ELDER GATE Original Soundtrack	06/21/00	KMCA-61	2243	KME	コナミ	
pop'n music arcade originals	06/21/00	KMCA-62	2243	KME	コナミ	
グランツーリスモ2 EXTENDED SCORE～GROOVE～	06/21/00	LACA-5003	3059	ランティス	SCE	
セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1	06/21/00	SCDC-00024	2100	サイトロン・ディスク	SEGA	LEGEND SERIES
The King Of Fighters ベストアレンジコレクション since 94 to 00	06/21/00	SCDC-14	2940	サイトロン・ディスク	SNK	

押しの一枚

ポップンミュージック6　オリジナルサウンドトラック

「ゲーム機から出る音なら何でもゲームミュージックである」と言う筆者の持論を明確に意識する事になった作品であり、個人的に思い入れは強い。テレビで「見慣れた」有名曲（「サザエさん」や「西武警察」など）をゲームに持ち込み、サントラでコナミオリジナル曲と同時収録した流れには、GMの新しい方向性が含まれている。「音ゲー」は聴いてリズムを覚えることがゲーム攻略最大の近道となる、そこで「攻略のためにサントラが欲しくなる」という心理を突いた、新たな購買層を開拓したことも記しておく。ゲームだけでなくサントラも自社レーベルでコントロールし始めたコナミならではの展開に注目したい。　(罰)

2001年6月27日発売／コナミミュージックエンタテイメント／KMCA-112／2243円

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ハッピィサルベージ サウンドトラック	06/21/00	SCDC-25	2940	サイトロン・ディスク	メディアファクトリー	
スペーストラベラーズ THE ANIMATION	06/21/00	SCDC-26	2940	サイトロン・ディスク		
THE VERY BEST OF Mar.～GAME MUSIC II 黎明記～	06/21/00	ZTTL-53	2600	ZUNTATAレコード	タイトー	
ゼルダの伝説ムジュラの仮面 オリジナル・サウンドトラック	06/23/00	PICA-2006	3675	パイオニアLDC	任天堂	
ダンス・ダンス・レヴォリューション・ ソロ・2000 オリジナル・サウンドトラック	06/28/00	TOCP-64064~5	3200	東芝EMI	コナミ	
この広い野原いっぱい	07/05/00	SVWC-7037	1224	SPE・Vワークス	SCE	
サンバ・DE・アミーゴ オリジナル・サウンドトラック	07/12/00	VJCP-68232	2548	東芝EMI	セガ	
I'veガールズ・コンピレーション・アルバムVol.2 verge	07/14/00	ICD-66002	3990	ビジュアルアーツ	各社	
スーパーロボット大戦α オリジナルサウンドトラック&アレンジ	07/19/00	FSCA-10138	2500	ファーストスマイル	バンプレスト	
Piaキャロットへようこそ！！2DX ヒロインコレクション3/日野森美奈	07/19/00	SCDC-00032	1890	サイトロン・ディスク	カクテルソフト	
アークザラッド ピアノアルバム	07/19/00	VRCH-5005	2854	ヴィレッジ・レコード	SCE	
bit of love～Full ver.～	07/20/00	COCA-15367	1365	日本コロムビア	コナミ	
タツノコファイト！ SOUND COLLECTION	07/20/00	COCX-31035	2625	日本コロムビア	タカラ	
エアロダンシングF オリジナルサウンドトラック	07/21/00	KWCD-2003	2625	WAKE UP	CSK総合研究所	
レンタヒーローNo.1 オリジナルサウンドトラック レンタの曲	07/21/00	MJCG-80038	2625	マーベラス	セガ	
エヴァーグレイス オリジナルサウンドトラック	07/26/00	ABCA-66	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
ルームメイトノベル～佐藤由香～ 音楽集	07/26/00	DPCX-5229	2800	データム・ポリスター	データム・ポリスター	
ペルソナ2～罰～ オリジナルサウンドトラック＜完全収録盤＞	07/26/00	KICA-5049^50	3300	キングレコード	アトラス	
マリオネットカンパニー2 Chu! オリジナルサウンドトラックぷらす	07/26/00	KMCA-64	2243	KME	マイクロキャビン	
青の6号 Antarctica	07/26/00	TYCY-10036	1500	東芝EMI	ゴンゾ	
モンスターファーム2 オリジナルサウンドトラック	07/27/00	KWCD-1005	2940	WAKE UP	テクモ	
砂のエンブレイス オリジナルサウンドトラック	07/27/00	KWCD-2005	2940	WAKE UP	アイディア・ファクトリー	
PS2版 魔術師オーフェン サウンドトラック完全盤	08/02/00	AVCD-11831	3059	avex trax	角川書店/ESP	CDエクストラ
Melodies Of Life features in FINAL FANTASY IX	08/02/00	KICS-811	1300	キングレコード	スクウェア	
風雨来記 sound sketch YOUR FIRST JOURNEY	08/03/00	FGOS0003	—	インディーズ	FOG	イベント販売
ストレイシープ・トリプルレジャー	08/08/00	ZMSZ-1096	8190	メディアファクトリー	メディアファクトリー	
同棲＆MOON オリジナルサウンドトラック	08/11/00	EXRC-0004	—	インディーズ	タクティクス	作曲者自主制作
夕焼け -November- オリジナルサウンドトラック	08/11/00	PLNS-0001~2	—	PULSENOTES	タクティクス	作曲者自主制作
永遠の虹	08/19/00	PCCA-01457	1260	ポニーキャニオン	ポニーキャニオン	
Phantom Original Sound Track	08/20/00		1000	インディーズ	ニトロプラス	
フレースヴェルグ オリジナルサウンドトラック	08/23/00	ABCA-68	2800	AMJ	ガスト	
beatmania BEST SOUNDTRACK	08/23/00	KMCA-66~7	3200	KME	コナミ	
OPTION チューニングカーバトル スペックR オリジナルサウンドトラック	08/23/00	MJCG-80040	2625	マーベラス	エム・ティー・オー	
悠久組曲～All Star Project～ サウンドトラック	08/23/00	SCDC-00034	2940	サイトロン・ディスク	メディアワークス	
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 サウンドトラック	08/23/00	SCDC-00035	2940	サイトロン・ディスク	SNK	
悠久幻想曲3～Perpetual Blue～ マキシシングルコレクションVol.7 光の帰る場所/メルフィ・ナーブ	08/23/00	SCDC-00036	1890	サイトロン・ディスク	メディアワークス	
悠久幻想曲3～Perpetual Blue～ マキシシングルコレクションVol.8 あの日、あの時、あの瞬間/更紗	08/23/00	SCDC-00037	1890	サイトロン・ディスク	メディアワークス	
交響組曲「ドラゴンクエストI・II」	08/23/00	SVWC-7062	2345	SPE・Vワークス	エニックス	リマスタリング
交響組曲「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…～」	08/23/00	SVWC-7063	2345	SPE・Vワークス	エニックス	リマスタリング
交響組曲「ドラゴンクエストIV～導かれし者たち～」	08/23/00	SVWC-7064	2345	SPE・Vワークス	エニックス	リマスタリング
交響組曲「ドラゴンクエストV～天空の花嫁～」	08/23/00	SVWC-7065	2345	SPE・Vワークス	エニックス	リマスタリング
交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地～」	08/23/00	SVWC-7066	2345	SPE・Vワークス	エニックス	リマスタリング
TVDJ オフィシャル・サウンドトラック	08/23/00	SVWC-7068	2345	SPE・Vワークス	SCE	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ルナ・ウイング～時を越えた聖戦～ オリジナル・サウンドトラック	08/23/00	TKCA-71873	2625	徳間JC	翔泳社/タカラ	CDエクストラ
伊藤潤二恐怖コレクション 押切 オリジナルサウンドトラック	08/23/00	TTRS-2001	2600	TAITORUS RECORDS	タイトー	
BATTLE GEAR THE DISCOVERY OF ROADS	08/23/00	ZTTL-0054	2600	ZUNTATAレコード	タイトー	
悠久幻想曲 Official Fan Box	08/24/00		3129	インディーズ	メディアワークス	書籍付録CD
建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛！！	08/25/00	KWCD-2006	2625	WAKE UP	アートディンク	
ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック	08/30/00	SSCX-10043~6	3873	デジキューブ	スクウェア	
交響組曲「ドラゴンクエストⅦ～エデンの戦士たち～」＋オリジナル・サウンドトラック	09/06/00	SVWC-7052~3	3800	SPE・Vワークス	エニックス	
Made In Japan/DJ TAKAWO	09/06/00	TYCY-10040	2345	東芝EMI	コナミ	
Ornithopter ―AIR Original Compilation Album―	09/08/00	KYCD-0303	―	インディーズ	Key	「AIR初回版」特典
グランディアⅡ～DEUS～	09/08/00	TRCD-10013	2940	ツーファイブ	ゲームアーツ	
カプコンVS.SNK～MILLENNIUM FIGHT 2000～ オリジナル・サウンドトラック	09/20/00	CPCA-1045	2100	セルピュータ	カプコン	
ディノクライシス2 オリジナル・サウンドトラック	09/20/00	CPCA-1046	2100	セルピュータ	カプコン	
ギルティギアX オリジナルサウンドトラック	09/20/00	FSCA-10143	3200	ファーストスマイル	サミー	
赤い星	09/20/00	GECN-4003	1365	ガゼル	エニックス	
夏色セレブレーション	09/20/00	SCDC-00046	2310	サイトロン・ディスク	D3パブリッシャー	CDエクストラ
COOL COOL TOON サウンドトラック	09/20/00	SCDC-00047	1890	サイトロン・ディスク	SNK	
伊藤潤二恐怖コレクション 首吊り気球 オリジナル・サウンドトラック	09/20/00	TTRS-2002	2600	TAITORUS RECORDS	タイトー	
アーマード・コア2 オリジナルサウンドトラック	09/21/00	ABCA-69	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
マリオテニス64 オリジナルサウンドトラック	09/21/00	FMCN-1001	2940	エンターブレイン	任天堂	
マリオストーリー オリジナルサウンドトラック	09/21/00	FMCN-1002	3675	エンターブレイン	任天堂	
ときめきメモリアル2 Substories						
～Dancing Summer Vacation～ オリジナル・ゲーム・サントラ	09/21/00	KMCA-65	2854	KME	コナミ	
デスクトップのメイドさん 音楽館	09/21/00	KMCA-71	2854	KME	ヘキサ	
GREEN～秋空のスクリーン～ sound track	09/21/00	OMCP-1~2	3360	CANDYPOP	ジェリーフィッシュ	CDエクストラ
キャラクターカーニバル2000 メモリアルアルバム	09/24/00		2000	インディーズ	各社	通信販売可能
CROSS MY HEART	10/04/00	KICS-825	3059	キングレコード	スクウェア	
RING OF RED Original Soundtrack	10/04/00	KMCA-72	2243	KME	コナミ	
幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 ORIGINAL SOUNDTRACK	10/04/00	KMCA-75~6	3364	KME	コナミ	
エターナルアルカディア オリジナルサウンドトラック	10/05/00	FMCD-1001	3675	エンターブレイン	セガ	
THE KING OF FIGHTERS 2000 ARRANGE SOUND TRAX	10/12/00	SCDC-00041	2940	サイトロン・ディスク	SNK	
グランディアⅡ～POVO～	10/13/00	TRCD-10014	2940	ツーファイブ	ゲームアーツ	同OST第2弾
beatmania Club MIX Original Soundtrack	10/18/00	AICT-1227~8	4282	SME	コナミ	
スターオーシャンセカンドストーリー FANTASY MEGAMIX	10/18/00	FSCA-10145	2800	ファーストスマイル	エニックス	
スーパーヒーローVSスーパーロボット魂 LIVE2000	10/18/00	FSCA-10146	3500	ファーストスマイル	バンプレスト	
セガ・ゲームミュージック VOL.2	10/18/00	SCDC-00052	2100	サイトロン・ディスク	セガ	LEGEND SERIES
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 オーケストレーションズ	10/21/00	FMCN-1003	2940	エンターブレイン	任天堂	
ドリームキャスト版「Napple Tale」 サウンドトラック Napple Tale 妖精図鑑	10/21/00	MJCG-80042	3150	マーベラス	セガ	
クラッキンDJ オリジナルサウンドトラック	10/21/00	MJCG-80045	2625	マーベラス	セガ	
ザ・メックスミス オリジナルサウンドトラック	10/25/00	ABCA-70	2800	AMJ	アイディア・ファクトリー	
ヴェルベットファイル オリジナルサウンドトラック	10/25/00	ABCA-71	2800	AMJ	ダズ	
apples	10/25/00	KICS-830	3059	キングレコード	アトラス	
beatmaniaIIDX 3rd style Original Soundtracks	10/25/00	KMCA-77	2243	KME	コナミ	
いつも いつでも	10/25/00	NECM-12001	1250	NECインターチャネル	バンダイ	
夢のつばさ サウンドコレクション	11/01/00	SCDC-00045	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1	11/01/00	SCDC-00050	2100	サイトロン・ディスク	コナミ	LEGEND SERIES
交響組曲「ドラゴンクエストⅦ」～エデンの戦士たち～	11/01/00	SVWG-7069	3360	SPE・Vワークス	エニックス	スーパーオーディオCD
リッジレーサーV オフィシャルブートレッグ with DVD	11/01/00	ZMCX-105	3360	メディアファクトリー	ナムコ	CD+DVD

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
pop'n music4 consumer originals	11/02/00	KMCA-73	2243	KME	コナミ	
Beat Hit！/FOREVER FRIENDS	11/02/00	NEDA-10026	1250	NECインターチャネル	バンダイ	
ベリーベスト オブ ソーサリアン	11/08/00	NF02030	—	インディーズ	日本ファルコム	「ソーサリアンオリジナル」初回特典
L.O.L.~LACK OF LOVE~	11/08/00	WPC6-10086	3059	ワーナー	アスキー	
ダンスマニアックス オリジナル・サウンドトラック	11/16/00	TOCP-64066~7	3200	東芝EMI	コナミ	
Candy Vocal Collection！ Vol.1 美少女遊戯歌謡集1号	11/18/00	OMCP-3	2310	CANDYPOP	各社	
ダンスサミット2001 バスト ア ムーブ オリジナル・サウンドトラック	11/22/00	AMCN-4509	2940	イーストウエスト	エニックス	
GUITAR FREAKS 3rd MIX & drummania 2nd MIX soundtrack	11/22/00	KMCA-78~9	3600	KME	コナミ	
聖霊機ライブレード Original Soundtrack	11/22/00	KMCA-81~2	2980	KME	ウィンキーソフト	
Rainy Blue~6月の雨~ オリジナルサウンドトラック&ドラマ	11/22/00	LACA-5015	3059	ランティス	R.A.N.software	
ドリームキャスト版「Napple Tale」サウンドトラック Napple Tale 怪獣図鑑	11/22/00	MJCG-80043	3150	マーベラス	セガ	
Love Is Gift	11/22/00	UICE-5002	1234	ポリドール	スクウェア	
ZUNTATA RARE SELECTION Impromptu(アンプロンテュ)	12/01/00	ZTTL-2001	2400	ZUNTATAレコード	タイトー	1000枚限定販売
Dance Dance Revolution Disney's RAVE ORIGINAL SOUNDTRACK	12/06/00	AVCW-12175~6	3200	avex mode	コナミ	
KEYBORADMANIA 2ndMIX+consumer 1 new songs	12/06/00	KMCA-74	2940	KME	コナミ	
G—SAVIOUR オリジナルサウンドトラック	12/06/00	LACA-5021	3059	ランティス	サンライズ	
メモリーズオフ・マキシシングル・コレクション Vol.1 近くて遠い/桧月彩花	12/06/00	SCDC-00051	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
SNKオリジナルベスト~From KOF2000~	12/06/00	SCDC-00055	1890	サイトロン・ディスク	SNK	
ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラックPLUS	12/06/00	SSCX-10047	2039	デジキューブ	スクウェア	
交響詩英雄伝説Ⅳ 寺嶋民哉eオーケストラ	12/07/00	NF02031	—	インディーズ	日本ファルコム	「英雄伝説Ⅳ」初回特典
勇者聖戦バーンガーン~The Music~/BRAVE SAGA	12/15/00	PNEA-1001	2800	パルスレコード	タカラ	
燃えろ!ジャスティス学園 オリジナル・サウンドトラック	12/20/00	CPCA-1047	2100	セルピュータ	カプコン	
真・女神転生デビルチルドレン Perfect Sound Tracks	12/20/00	FSCA-10157	3000	ファーストスマイル	アトラス	
アフターバーナー セガ・ゲームミュージック VOL.3	12/20/00	SCDC-00056	2100	サイトロン・ディスク	セガ	LEGEND SERIES
ドラゴンクストⅦエデンの戦士たち オン・ピアノ	12/20/00	SVWC-7070	2345	SPE・Vワークス	エニックス	
POWDER PUNK！~WINTER X—MUSIC	12/20/00	UICY-4020	2548	ユニバーサル	コナミ	
Jet Set Radio Original Soundtrack	12/20/00	UPCH-1048	3059	ポリドール	セガ	CDエクストラ
銀色 劇本的音楽 美工的細加白色音楽！ オリジナルサウンドトラック	12/21/00	ABCA-72	2800	AMJ	ねこねこソフト	
pop'n music5 arcade originals	12/21/00	KMCA-83	2243	KME	コナミ	
7BALDES オリジナルサウンドトラック	12/21/00	KMCA-85	2243	KME	コナミ	ゲームと同時発売
Pure Mail オリジナルサウンドトラック	12/21/00	LACA-5016	2800	ランティス	オーバーフロー	
サンライズ英雄譚R オリジナルサウンドトラック	12/21/00	LACA-9003~4	3500	ランティス	サンライズ	
CRACKIN'DJ REMIX	12/21/00	MJCC-80050	2940	マーベラス	セガ	
P—DOCTOR	12/21/00	MJCC-83007	1260	マーベラス	マーベラス	
ファンタジースケープ スラッシュアウト オリジナルサンドトラック	12/21/00	MJCG-80053	2625	マーベラス	セガ	
LOVE WILL SEE US THROUGH	12/21/00	RCCA-8001	1260	ロックレコード	コナミ	
東京魔人学園奏楽抄~人之章	12/23/00	MACM-1117	3360	ムービック	アスミック・エース	

2001年発売分（全250タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Melody Of Legend～Cgapter of Love	01/10/01	KICA-1241	2500	キングレコード	各社	
Melody Of Legend～Cgapter of Dream	01/10/01	KICA-1242	2500	キングレコード	各社	
鬼武者 オリジナル・サウンドトラック/交響組曲「ライジング・サン」	01/11/01	CPCA-1048^9	3990	セルピュータ	カプコン	
マーズマトリックス＆ギガウイング2 オリジナル・サウンドトラック	01/11/01	CPCA-1050~1	3360	セルピュータ	カプコン	
メモリーズオフ・マキシシングル・コレクション Vol.2 雨の日の想い/双海詩音	01/11/01	SCDC-00059	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2	01/11/01	SCDC-00060	2100	サイトロン・ディスク	コナミ	LEGEND SERIES
新世界ファイナル	01/11/01	SCDC-00061	2940	サイトロン・ディスク	SNK	ベスト盤
ダーククラウド オリジナル・サウンドトラック	01/11/01	SVWC-7072	2345	SME・Vワークス	SCE	
BLOOD THE LAST VAMPIRE ゲーム・サウンドトラック	01/11/01	SVWC-7073	2345	SME・Vワークス	SCE	
イタチョコのにせゲームミュージックのうそひみつ	01/20/01	OMCP-4	3360	CANDYPOP	イタチョコシステム	CDエクストラ
キングスフィールド オリジナルベストトラック	01/24/01	ABCA-73	2800	AMJ	フロムソフトウェア	
beatmania II DX 4th style Original Soundtracks	01/24/01	KMCA-87	2243	KME	コナミ	
クラッシュ万事休す～カーニバル2000ミックス～	01/24/01	LACM-4007	1000	ランティス	SCE	限定版
星空	01/24/01	MJCG-83009	1260	マーベラス	マーベラス	CDシングル
CRACKIN'DJ REMIX VINYL Vol.1	01/24/01	MJJC-30008	1260	マーベラス	セガ	LP
CRACKIN'DJ REMIX VINYL Vol.2	01/24/01	MJJC-30009	1260	マーベラス	セガ	LP
O.M.Y. ザ・ベストアルバム	01/24/01	SCDC-00062	2100	サイトロン・ディスク		O.M.Y.
【スペーヴィーナス starring モーニング娘。】オリジナル・サウンドトラック スペースドラグーン パスポート	01/24/01	SRCL-5026	1223	SME	SCE	
Piano Collection FINAL FANTASYIX	01/24/01	SSCX-10048	2854	デジキューブ	スクウェア	
ファンタシースターオンライン オリジナル・サウンドトラック	01/24/01	UPCH-1049	3059	ポリドール	セガ	CDエクストラ
サイヴァリア オリジナルサウンドトラック	01/29/01	RBCD-0001	2520	リバースバベル	タイトー/サクセス	通販、一部店舗販売
Street of Rage 2 Original Soundtrack（海外版ベア・ナックルII オリジナル・サウンドトラック）	01/31/01		2000	Mars Colony Music	セガ・オブ・アメリカ	通信販売
Missing Diamond	02/05/01	BZCS-7002	3000	ベルウッド	SCE	
パラパラパラダイス・オリジナル・サウンドトラック	02/07/01	AVCD-11857~8	3200	avex trax	コナミ	
pop'n music Vocal Best 2	02/07/01	KMCA-86	3059	KME	コナミ	
明日は晴れる	02/07/01	SCDC-00065	2940	サイトロン・ディスク		葉山宏治
garnet	02/07/01	SVWC-7080	3059	SME・Vワークス	メディアワークス	
サンバDEアミーゴ オリジナル・サウンドトラック	02/07/01	UPCH-1052	3059	ポリドール	セガ	CDエクストラ
G―SAVIOUR ORIGINAL SOUNDTRACK	02/07/01	VICL-60679	3045	ビクター	サンライズ	
アークザラッド オリジナル・ゲームサウンドトラック 復刻版	02/07/01	VRCH-4001	2854	ヴィレッジ・レコード	SCE	再販
アークザラッド サウンドトラック・コンプリート 復刻版	02/07/01	VRCH-4002~3	3675	ヴィレッジ・レコード	SCE	再販
アークザラッドIII オリジナル・ゲームサウンドトラック	02/07/01	VRCH-4004	2854	ヴィレッジ・レコード	SCE	再販
グランツーリスモ2 オリジナル・ゲームサウンドトラック	02/07/01	VRCH-4005	2850	ヴィレッジ・レコード	SCE	再販
オリジナル・サウンドトラック 英雄伝説IV「朱紅い雫」	02/10/01	NW10102380	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
オリジナル・サウンドトラック「イース＆イースIIエターナル」	02/10/01	NW10102390	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
「イース＆イースII、朱紅い雫」Unpublished Music	02/10/01	NW10102400	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
オリジナル・サウンドトラック「イース天空の神殿～J.D.K.BAND編」	02/10/01	NW10102410	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
オリジナル・サウンドトラック「イース天空の神殿～寺嶋民哉eオーケストラ編」	02/10/01	NW10102420	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
「交響詩 英雄伝説III」寺嶋民哉eオーケストラ	02/10/01	NW10102430	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
「英雄伝説I～IV」ピアノコレクション	02/10/01	NW10102440	1980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
Liquid Melody	02/16/01	TYCY-10045	2000	東芝EMI	コナミ	
首都高バトル0 オリジナルサウンドトラック	02/21/01	ABCA-74	3059	AMJ	GENKI	
アイシア オリジナルサウンドトラックス〈完全収録盤〉	02/21/01	FSCA-10158	3000	ファーストスマイル	アトラス	
真・女神転生デビルチルドレン Game Music Arrange Tracks	02/21/01	FSCA-10166	2800	ファーストスマイル	アトラス	
beatmania CORE REMIX Original Soundtrack	02/21/01	KMCA-89	2243	KME	コナミ	
Four Yourself	02/21/01	KMCM-11	1300	KME	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
Sence off a sacred story in the wind オリジナルサウンドトラック&パーフェクトドラマ	02/21/01	LACA-9005~6	3200	ランティス	otherwise	CDエクストラ
Dreamin'/LOVE BLOOM	02/21/01	LACM-4009	1400	ランティス	メディアワークス	
「Dog of Bay」ボーカルアルバム	02/21/01	MJCG-80059	3150	マーベラス	マーベラス	
POTION:Relaxin' with Final Fantasy	02/21/01	SSCX-10051	2345	デジキューブ	スクウェア	
天使のプレゼント～マール王国物語～ オリジナル・サウンドトラック	02/21/01	TYCY-10044	2854	東芝EMI	日本一ソフトウェア	
マクロスM3 SOUND FILE	02/21/01	VICL-60690	1575	ビクター	翔泳社	
メモリーズオフ・マキシシングル・コレクション Vol.3 まぶしさ/音羽かおる	03/07/01	SCDC-00063	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
メモリーズオフ・マキシシングルコレクション Vol.4 Thank you Boy～夏の横顔/霧島小夜美	03/07/01	SCDC-00070	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
N響版:交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」 そして伝説へ…+オリジナル・ゲームミュージック	03/07/01	SVWC-7071	2345	SME・Vワークス	エニックス	リマスタリング
ときめきメモリアル2 MUSICコレクション1	03/16/01	KMCA-92	2854	KME	コナミ	
ときめきメモリアル2 MUSICコレクション2	03/16/01	KMCA-93	2854	KME	コナミ	
テイルズ オブ エターニア オリジナルサウンドトラック	03/16/01	MJCG-80064	2940	マーベラス	ナムコ	
ダンス・ダンス・レボリューション4thMIX オリジナルサウンドトラック	03/16/01	TOCP-64096~7	3200	東芝EMI	コナミ	
カスタムロボ音楽劇場	03/17/01	OMCP-5~6	3150	CANDYPOP	任天堂	スーパースィープ作曲
テクニクティクス	03/17/01	OMCP-7	2520	CANDYPOP	アリカ	
beatmania ANI-SONGS MIX 究極戦隊REMIX	03/21/01	KMCA-94	2447	KME	コナミ	
beatmania ANI-SONGS MIX 名作動画REMIX	03/21/01	KMCA-95	2447	KME	コナミ	
Pure Heart～世界で一番アナタが好き～ オリジナルサウンドトラック&ドラマ	03/21/01	LACA-5018	2800	ランティス	SAGA PLANETS	
シスター・プリンセス オリジナルサウンドトラックプラス	03/21/01	LACA-5026	2800	ランティス	メディアワークス	
探偵紳士DASH! オリジナル・ゲームサウンドトラック	03/21/01	MMCC-5001	2940	マリン	アーベル	
beatmania EP:THE SOUND OF TOKYO ー小西康陽プロデュースー	03/22/01	KMCT-7005	1400	フロントラインレコード	コナミ	
バイオハザード コード:ベロニカ完全版 オリジナル・サウンドトラック	03/23/01	CPCA-1052~3	2520	セルピュータ	カプコン	
ビデオ・ゲーム・ミュージック	03/23/01	SCDC-00003	2100	サイトロン・ディスク	ナムコ	LEGEND SERIES
てんたま サウンドコレクション+α	03/23/01	SCDC-00073	3360	サイトロン・ディスク	キッド	
バウンサー オリジナル・サウンドトラック	03/23/01	SSCX-10049~50	2854	デジキューブ	スクウェア	
交響組曲「ドラゴンクエスト」ザ・ベスト	03/23/01	SVWC-7074	2345	SME・Vワークス	エニックス	
Sana-mode	03/23/01	TYCY-10046	3059	東芝EMI	コナミ	
決戦Ⅱ オリジナルサウンドトラック	03/28/01	KECH-1189	2500	コーエー	コーエー	
マリオパーティ3 オリジナルサウンドトラック	03/31/01	GACR-3004~5	3500	ファミ通G/MUSIC	任天堂	
ハンドレッドソード オリジナルサウンドトラック	03/31/01	GACR-3009	2800	ファミ通G/MUSIC	セガ	
beatmania soundtracks:THE SOUND OF TOKYO ー小西康陽プロデュースー	04/04/01	KMCA-96	2800	KME	コナミ	
幻想水滸伝 Vol.2～クリスタルバレーの決闘～ ORIGINAL SOUNDTRACK	04/04/01	KMCA-97	2548	KME	コナミ	
テイルズ・オブ・エターニア リマスターオーディオ	04/04/01	ZMCX-1193	3150	メディアファクトリー	ナムコ	CDエクストラ
御旗のもとに/花の巴里	04/11/01	AVCA-14140	1260	avex mode	セガ	
メモリーズオフ・マキシシングル・コレクション Vol.5 今坂唯笑	04/11/01	SCDC-00075	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
すぎやまこういち シンセサイザー組曲 「ドラゴンクエストモンスターズ2」+ オリジナル・ゲームミュージック	04/11/01	SVWC-7075	2345	SME・Vワークス	エニックス	
STUNT TYPHOON/LAND MAKER	04/11/01	ZTTL-0055	2600	ZUNTATAレコード	タイトー	
エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～ ミュージックダイアリー～from St.Maria	04/12/01	TERI-2001	3500	ムービック	テリオス	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
シルバー事件 オリジナルサウンドトラック The Silver Structure	04/20/01	GHMR001	2500	ghm records	アスキー/グラスホッパーマニファクチュア	通販限定
プラネットハリアーズ オリジナルサウンドトラック	04/21/01	MJCG-80052	2625	マーベラス	セガ	
AZEL ―Panzer Dragon RPG― MEMORIAL ALBUM	04/21/01	MJCG-80066	3150	マーベラス	セガ	復刻版プラスα
恋する王国 スペシャルサウンドアルバム	04/25/01	ABCA-75	2800	AMJ	戯画	
KEYBOARDMANIA 3rdMIX Original Soundtrack	04/25/01	KMCA-90	2243	KME	コナミ	
ZONE OF THE ENDERS Z.O.E Original Soundtorack	04/25/01	KMCA-98	2548	KME	コナミ	
ときめきメモリアル2 Substories〜Leaping School Festival〜オリジナル・ゲーム・サントラ	04/25/01	KMCA-99	2520	KME	コナミ	
ブラッディロア3 サウンドトラック	04/25/01	SCDC-00082	1890	サイトロン・ディスク	ハドソン	
Close to〜祈りの丘〜 サウンドコレクション	04/25/01	SCDC-00083	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
高機動幻想ガンパレード・マーチ サウンドトラック 幻想楽曲	04/27/01	MACM-2018	3150	ムービック	SCE	
高機動幻想ガンパレード・マーチ メインテーマ 突撃行軍歌	04/27/01	MACM-2019	1260	ムービック	SCE	
KONOHANA:True Report サウンドコレクション	05/09/01	SCDC-76	2940	サイトロン・ディスク	サクセス	
ケロラバー〜ケロケロキング・オリジナルサウンドトラック	05/09/01	SVWC-7081	2345	SPE・Vワークス	メディアファクトリー	CDエクストラ
デスクリムゾンヒストリー	05/10/01	ECAP-0002	2857	インディーズ	エコール	通信販売
みずいろ オリジナル・サウンドトラック	05/23/01	KICA-5054	2800	キングレコード	ねこねこソフト	
悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ Original Soundtrack	05/23/01	KMCA-104~5	3500	KME	コナミ	
スーパーロボット大戦α外伝 オリジナル・サウンドトラック	05/23/01	LACA-5033	2800	ランティス	バンプレスト	
Zone of the Enders	05/23/01	LACM-4015	1200	ランティス	コナミ	CDシングル
ファイナルファンタジーIV ピアノコレクションズ(再発売)	05/23/01	NTCP-1001	2310	NTT出版	スクウェア	
ナイトレイドサウンドトラック	05/23/01	SCDC-0084	1890	サイトロン・ディスク	匠	
悠久 THE SONGS 2	05/23/01	SCDC-0085	2940	サイトロン・ディスク	メディアワークス	
トゥルーラブストーリー3 オリジナル・サウンドトラック	05/23/01	SCDC-0089	2940	サイトロン・ディスク	エンターブレイン	
HYDLIDE music collection RENEWAL	05/23/01	TEX-145B	—	デジキューブ	T&E SOFT	Win版「ハイドライド1・2・3」同梱
candystoreサウンドコレクション 魔法のパレット	05/25/01	CSMC-001	3150	candystore	JANIS	
GUITAR FREAKS 4thMIX & drummania 3rdMIX Soundtracks	06/06/01	KMCA-111	2243	KME	コナミ	
Handle with Care... ドラマ&オリジナル・サウンドトラック	06/06/01	LACA-5036	3000	ランティス	ETOILE	
LoveSongs アイドルがクラスメ〜ト オリジナル・サウンドトラック	06/06/01	LACA-5037	2800	ランティス	D3パブリッシャー	
弱気なぼくら/ナーヴァス	06/06/01	SCDC-00081	2625	サイトロン・ディスク		O.M.Y.
iモードもいっしょ サウンドトラック	06/06/01	SCDC-0088	2310	サイトロン・ディスク	SCE	
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オリジナルサウンドトラック	06/20/01	SCDC-00091~2	3675	サイトロン・ディスク	エンターブレイン	
SQUARE VOCAL COLLECTION	06/20/01	SSCX-10052	2345	デジキューブ	スクウェア	
Sonic Adventuer 2 Birthday Pack	06/24/01	673-02942	—	インディーズ	セガ	初回特典
DOLLS ANTIQUE サウンドトラック	06/27/01	ABCA-77	2800	AMJ	TOUCHABLE	
花と太陽と雨と イメージ・トラックス Water〜for relaxing time〜	06/27/01	KICA-5055	3059	キングレコード	ビクターインタラクティブソフトウェア	
beatmania II DX 5th style Original Soundtrack	06/27/01	KMCA-106	2243	KME	コナミ	
SILENT SCOPE TRILOGY Original Soundtrack	06/27/01	KMCA-109~110	3500	KME	コナミ	
pop'n music 6 original soundtrack	06/27/01	KMCA-112	2243	KME	コナミ	
Ring on the World	06/27/01	LACM-4020	1200	ランティス	コナミ	CDシングル
ピアノコレクションズ ファイナルファンタジーV	06/27/01	NTCP-1002	2310	NTT出版	スクウェア	CDのみ再販
交響曲イース 21stセンチュリー	06/28/01		—	インディーズ	日本ファルコム	「イースI・II完全版」特典
果てしなく青い、この空の下で… オリジナルサウンドトラック	06/29/01		3150	candystore	TOPCAT	CDエクストラ
Xenosaga ORIGINALSOUNDTRACK PREVIEW	07/01/01		—		ナムコ	非売品
ギタルマン オリジナル・サウンドトラック	07/04/01	KECH-1190	2600	コーエー	コーエー	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
beatmania GOTTAMIX2～Going Global～ Original Soundtracks	07/04/01	KMCA-84	2243	KME	コナミ	
The Biggest Dreamer	07/04/01	NECM-12013	1250	NECインターチャネル	バンダイ	限定版
Memories Off Complete Box	07/04/01	SCDC-00107~112	—	サイトロン・ディスク	キッド	5000個限定、13440円
カルドセプトセカンド オリジナル・サウンドトラック	07/04/01	SVWC-7083~4	3059	SME・Vワークス	大宮ソフト	
SHADOW HEARTS オリジナルサウンドトラックplus1	07/18/01	SCDC-000116~7	2940	サイトロン・ディスク	アルゼ/サクノス	
リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～ オリジナルサウンドトラック	07/18/01	SCDC-000118~9	3675	サイトロン・ディスク	ガスト	
戦国伝承2001 オリジナルサウンドトラック	07/18/01	SCDC-00102	1890	サイトロン・ディスク	SNK	
ファイナルファンタジー オリジナルサウンドトラック	07/18/01	SRCS-2519	2520	ソニーレコード	スクウェア	CDエクストラ
素敵だね featured in FINAL FANTASY X	07/18/01	SSCX-10053	1300	デジキューブ	スクウェア	CDシングル
Present～プレゼント～ オリジナル・サウンドトラック	07/25/01	ABCA-78	2800	AMJ	ソフトハウスDew	
らぶらぶティータイム オリジナル・サウンドトラック	07/25/01	ABCA-79	2800	AMJ	アクトレス	
KEYBOARDMANIA full—sizes collection	07/25/01	KMCA-114	3059	KME	コナミ	
Love Songs アイドルがクラスメ～ト Vocal Collection	07/25/01	LACA-5039	2800	ランティス	D3パブリッシャー	
Z.O.E Dolores, i ORIGINAL SCORE VOL.1	07/25/01	LACA-5047	3000	ランティス	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ファイナルファンタジーVI ピアノコレクションズ(再発売)	07/25/01	NTCP-1003	2310	NTT出版	スクウェア	
機甲兵団J－PHOENIX X－tracks－01	07/25/01	PNEA-1002	2800		タカラ	
ボクと魔王 オリジナルサウンドトラック	07/31/01	JDCM-0001~2	3990	Judius	SCEI	
スーパーロボット大戦α コンプリートサウンドトラック	08/01/01	LACA-5050	2800	ランティス	バンプレスト	
火焔聖母 ミュージックプロファイル	08/01/01	LACA-5054	2800	ランティス	広美/スタジオライン	
スターオーシャンEX オリジナルサウンドトラック	08/01/01	PCCR-328	2940		エニックス	
SNKゲームミュージック	08/01/01	SCDC-00106	2100	サイトロン・ディスク	SNK	
FINAL FANTSY X オリジナル・サウンドトラック	08/01/01	SSCX-10054~7	3873	デジキューブ	スクウェア	
the FEAR オリジナルサウンドトラック	08/01/01	TTRS-2003	2600	ZUNTATAレコード	エニックス	
風雨来記 オリジナルサウンドトラック	08/10/01	FGOS0004~5	3000	インディーズ	FOG	イベント、通信販売
D+VINE[LUV] パーフェクトアレンジアルバム	08/10/01	FSCA-10184	2500	ファーストスマイル	アボガドパワーズ	
ゆきうさぎ パーフェクトアレンジアルバム	08/10/01	FSCA-10185	2500	ファーストスマイル	RiRiM	
BROKEN THUNDER	08/10/01	NDST-00003	2000	インディーズ	雑音工房ノイズ	イベント販売
どうぶつの森 とたけけミュージック	08/22/01	EGCH-10016	2800	イーガービーバー	任天堂	
CUTS UNLEASHED SONIC ADVENTURE2 VOCAL COLLECTION	08/22/01	MJCG-80074	2650	マーベラス	セガ	
スターオーシャン ブルースフィア アレンジ&サウンドトラックス	08/22/01	SCDC-000123~4	3675	サイトロン・ディスク	エニックス	
Missing Blue サウンドコレクション＋α!!	08/22/01	SCDC-00101	3360	サイトロン・ディスク	トンキンハウス	
DC版こみっくパーティー オリジナル・サウンドトラック	08/29/01	KICA-5059	2548	キングレコード	アクアプラス	
君が望む永遠 サウンドトラックプラス	08/29/01	LACA-5062	2500	ランティス	アージュ	
ミストラルージュ オリジナルサウンドトラック 聖霊たちの音楽祭	08/29/01	LACA-57	3000	ランティス	Surfersparadise	CDエクストラ
サモンナイト2 サウンドトラック～光の都	09/05/01	FHCF-5033	1050	ファンハウス	バンプレスト	
ジェネレーションオブカオス オリジナル・サウンドトラック	09/05/01	KICA-5061	3059	キングレコード	アイディア・ファクトリー	
DC版「カナリア～この想いを歌に乗せて～」 ボーカルアルバム Smile for you	09/05/01	KMCA-116	3059	KME	フロントウイング	
恋愛CHU! コンプリートアルバム	09/05/01	LACA-5051	2800	ランティス	SAGA PLANETS	
The sound side of Apocripha/0	09/05/01	LACA-5063	2800	ランティス	stack SOFTWARE	
multi-dimensional SONIC ADVENTURE2 ORIGINAL SOUND TRACK	09/05/01	MJCG-80075	3150	マーベラス	セガ	
Tommy Boy Present "Parappa The Party Mix" ～パラッパ・ザ・ラッパー オフィシャル・サウンドトラック	09/05/01	TFCK-87738	2520	トイズファクトリー	SCE	
交響曲ガガーブトリロジー～白き魔女～ 朱紅い雫～海の檻歌～	09/13/01	NW10102450	2800	インディーズ	日本ファルコム	FMS
パーフェクトコレクション イースI・II～米光亮全曲集	09/13/01	NW10102460	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
パーフェクトコレクション イースI・II～スーパーアレンジ全曲集	09/13/01	NW10102470	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 オリジナル・サウンドトラック	09/19/01	CPCA-1055	2100	セルピュータ	カプコン	
スーパー特撮大戦2001 オリジナルサウンドトラック&アレンジ	09/19/01	FSCA-10188	3500	ファーストスマイル	バンプレスト	
風と大地のページェント パーフェクトアレンジアルバム	09/19/01	FSCA-10189	2500	ファーストスマイル	Xuse	
スターオーシャンEX オリジナル・サウンドトラック2	09/19/01	PCCR-00332	2940	ポニーキャニオン	エニックス	
怒首領蜂II/怒首領蜂 サウンドトラック	09/19/01	SCDC-00126	2100	サイトロン・ディスク	アトラス・ケイブ	
Dance Dance Revolution 5thMIX ORIGINAL SOUNDTRACK	09/19/01	TOCP-64134~5	3200	東芝EMI	コナミ	
アンジェリーク外伝4～虹の記憶～音楽集 太陽の子守歌	09/21/01	KECH-1192	2500	コーエー	コーエー	
はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS ゲームオリジナルサウンドトラック	09/21/01	OMCP-8~9	3360	CANDYPOP	ESP	
加奈～いもうと～ スペシャルサウンドアルバム	09/27/01	AKCI-26000	2400	KNS	D.O.	
セガガガ サウンドトラック コレクション／青	09/27/01	HR-01	2625	ヒットメーカーレコーズ	セガ	通販限定
セガガガ サウンドトラック コレクション／赤	09/27/01	HR-02	2625	ヒットメーカーレコーズ	セガ	通販限定
EVE The Fatal Attraction オリジナルサウンドトラック	09/27/01	NV-002	3990	ネットビレッジ	ゲームビレッジ/シーズウェア	CDエクストラ
DanceManiax 2nd MIX Original Soundtrack	09/27/01	TOCP-64124~5	3200	東芝EMI	コナミ	
V・G.Re－birth サウンドトラック	09/29/01	ABCA-81	2800	AMJ	戯画	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
GUITAR FREAKS 5thMIX & drummania 4thMIX Soundtracks	09/29/01	KMCA-121~2	3600	KME	コナミ	
センチメンタルグラフティ2 スーパーベスト	09/29/01	NECL-50001~2	5000	NECインターチャネル	NECインターチャネル	初回版あり
マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術師〜 オリジナルサウンドトラック	10/01/01		2900	インディーズ	ガスト	通信販売
Two一One オリジナル・サウンドトラック	10/03/01	KICA-1250	2800	キングレコード	BasiL	
ときめきメモリアル2 Substories〜Memories Ringing On〜	10/03/01	KMCA-119	2520	KME	コナミ	
サイレントヒル2 オリジナルサウンドトラック	10/03/01	KMCA-120	2548	KME	コナミ	
Days一愛情と日常一	10/10/01	NECM-12015	1250	NECインターチャネル	バンダイ	
Mink collection〜instrumental version〜	10/10/01		2940	candystore	ミンク	
どうぶつの森 オリジナル・サウンドトラック 〜とたけけミュージック2	10/11/01	EGCH-10017	2800	イーガービーバー	任天堂	
スーパーゼビウス	10/11/01	SCDC-00099	1890	サイトロン・ディスク	ナムコ	LEGEND SERIES
メモリーズオフ2nd・ミニアルバム・コレクション Vol.1 遠いこの空から/白河ほたる	10/11/01	SCDC-00104	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
ファイナルファンタジー10 ティーダー&ユウナ トリビュートCD	10/11/01	SSCX-10058	1300	デジキューブ	スクウェア	
flutter of birds〜鳥たちの羽ばたき〜 パーフェクトアレンジアルバム	10/17/01	FSCA-10192	2800	ファーストスマイル	シルキーズ	
キャンディストライプ〜みならい天使〜 オリジナルサウンドトラック	10/17/01	FSCA-10193	2500	ファーストスマイル	セガ	
beatmania 6th MIX THE UK UNDERGROUND MUSIC ORIGINAL SOUNDTRACK	10/17/01	TOCP-64138~9	3200	東芝EMI	コナミ	
メイドさんベスト!!	10/19/01	MAID-0721	2500	Analog Factory	ストーンヘッズ	
Crackin'DJ Part2 Original Soundtrack	10/23/01	HR-03	2625	ヒットメーカーレコーズ	セガ	通販限定
Memories Off 2nd サウンドコレクション	10/24/01	SCDC-00127	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
セガコン一THE BEST OF SEGA GAME MUSIC一 VOL.1	10/24/01	SVWC-7092~4	3500	SME・Vワークス	セガ	AC、MS、MD版中心
パラッパラッパー2 オリジナル・サウンドトラック	10/24/01	TFCG-88189	2100	トイズファクトリー	SCE	CDエクストラ
玉繭物語2	10/30/01	ABCA-82	2800	AMJ	Genki	
キャバ手バカ一代 オリジナル・サウンドトラック	10/30/01	ABCA-84	2800	AMJ	アップルパイ	
キャラクターカーニバル2001 メモリアルアルバム	10/31/01	AKCI-26001	2600	インディーズ	各社	通信販売可能
Eternal Season〜井上涼子VOCAL COLLECTION	11/01/01		5500	インディーズ	データム・ポリスター	
GUITAR FREAKS 6thMIX & drummania 5thMIX Soundtracks	11/07/01	KMCA-126	2243	KME	コナミ	
セガコン一THE BEST OF SEGA GAME MUSIC一 VOL.2	11/21/01	SVWC-7095~7	3500	SME・Vワークス	セガ	SS、DC版中心
DDRMAX オリジナル・サウンドトラック	11/21/01	TOCP-64144~5	3200	東芝EMI	コナミ	
BUSIN〜WIZARDRY ALTERNATIVE〜 オリジナルサウンドトラック	11/29/01	KICA-1251	3059	キングレコード	アトラス	
METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY ORIGINAL SOUNDTRACK	11/29/01	KMCA-127	2548	KME	コナミ	
pop'n music Inst Best	11/29/01	KMCA-132~3	3059	KME	コナミ	
もっと!モット!ときめき2001/さくらの季節	11/29/01	KMCM-16	1300	KME	コナミ	
ZANAC×ZANAC original MEGA MIX	11/29/01		一	インディーズ	コンパイル	MD、通販特典
I.D.E.A.〜僕は毎日、夢を見る〜	12/05/01	CPDA-1017	1260	セルピュータ	カプコン	CDシングル
ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック	12/05/01	SCDC-00122	2310	サイトロン・ディスク	ナムコ	
メモリーズオフ・ミニアルバム・コレクション Vol.3 砂に落とした涙/飛世 巴	12/05/01	SCDC-00141	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
ドラゴンクエストゲーム音源大全集1	12/05/01	SVWC-7101~3	3059	SME・Vワークス	エニックス	
愛のうた〜ピクミンのテーマ	12/06/01	TOCT-4345	1000	東芝EMI	任天堂	CDシングル
FF:U〜ファイナルファンタジー:アンリミテッド〜 MUSIC ADVENTURE Verse.1	12/19/01	AVCA-14282	3059	avex mode	スクウェア	
水夏〜SUIKA〜 パーフェクトアレンジアルバム	12/19/01	FSCA-10199	2800	ファーストスマイル	サーカス	
Sweet〜半熟な天使たち〜 パーフェクトアレンジアルバム	12/19/01	FSCA-10200	2800	ファーストスマイル	シルキーズ	
THE KING OF FIGHTERS 2001 オリジナル・サウンド・トラックス	12/19/01	SCDC-00143	2310	サイトロン・ディスク	SNK/EOLITH	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
エースコンバット04 シャッタードスカイ サウンドトラック	12/19/01	SCDC-00146~7	3360	サイトロン・ディスク	ナムコ	
ブラボーミュージック オリジナルサウンドトラック	12/19/01	SICC-46~7	2940	ソニー・クラシカル	SCE	
ファイナルファンタジー～POTION2 Relaxin'with FINAL FANTASY	12/19/01	SSCX-10059	2345	デジキューブ	スクウェア	
N響版交響組曲「ドラゴンクエストⅣ ～導かれし者たち+オリジナル・ゲームミュージック	12/19/01	SVWC-7112~3	3059	SPE・Vワークス	エニックス	
オリジナル・サウンドトラック「ツヴァイ!!」	12/20/01	NW10102480	2980	インディーズ	日本ファルコム	FMS
イース・ヒーリング	12/20/01	NW10102490	2800	インディーズ	日本ファルコム	FMS
トロとお休み/どこでもそばにいて	12/20/01	SCZS-94201	1000	インディーズ	SCE	
ヘルミーナとクルス～リリーのアトリエ もう一つの物語～ オリジナルサウンドトラック	12/20/01		2000	インディーズ	ガスト	通信販売可能
すすめ!ドリラー	12/21/01	CODC-2017	1260	日本コロムビア	ナムコ	CDシングル
電脳戦機バーチャロン・フォース オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5	12/21/01	MJCG-80086	2940	マーベラス	セガ	
ワンピース グランドバトル!2 サウンドトラック	12/21/01	OCCX-31752	2940	日本コロムビア	バンダイ	
東京魔人学園奏楽抄天之章 サウンドトラック	12/22/01	MACM-1147	3675	ムービック	アスミック・エース	
Humanity...	12/24/01	KSLA-0001	2500	インディーズ	Key	
Natukage/nostalgia	12/24/01	KSLA-0002	1000	インディーズ	Key	
ぷちチェリー オリジナル・サウンドトラック	12/29/01	ABCA-86	2800	AMJ	戯画	
グリーングリーン オリジナル・サウンドトラック	12/29/01	KICA-1254	2854	キングレコード	STAR☆LINK	
フーリガン オリジナル・サウンドトラック	12/29/01	KICA-1255	2854	キングレコード	フロントウイング	
グローランサー2 オリジナル・サウンドトラック	12/29/01	KICA-1256	3059	キングレコード	アトラス	
幻想水滸伝音楽集 Produced by 難波弘之 Played by 野獣王国	12/29/01	KMCA-107	3059	KME	コナミ	
pop'n music Artist Collection パーキッツ	12/29/01	KMCA-141	2548	KME	コナミ	
未来にキスを ドラマ&オリジナルサウンドトラック	12/29/01	LACA-5085	2800	ランティス	アザーワイズ	
サンライズ英雄譚2 オリジナルサウンドトラック	12/29/01	LACA-5086	2800	ランティス	サンライズ	
DRIVING EMOTION TYPE-S/ブシドーブレード Original Soundtrack	12/29/01	SRIN-1003~4	2625	スイープレコーズ	スクウェア	
TYPE-S/ブシドーブレード	12/30/01	SRIN-1003~4	2500	スイープレコード	スクウェア	

" 押しの一枚 "

メタルブラック

TAiTOの名作STGのサントラ盤。メタルブラックは、STGでありながら、その奥に隠された深いストーリーがあり、音楽はゲーム中のビジュアルと共にストーリーを示唆する大きな役目を果たしている。STGというとビートの効いたアップテンポな曲が多い中で、同タイトルの退廃的でシュールなイメージは、聴いた者を魅了してやまない。特に1面の「born to be free」などは、荒廃して砂漠と化した地球を最高の音楽で表現しており、このシーンが印象に残っている人も多いのではないだろうか。現在サントラ盤は入手困難だが、ほぼ完璧移植を実現したセガサターン版が存在するので、見かけたら是非プレイして欲しい。 (Wiz.)

1992年1月21日発売／サイトロン／PCCB-00079／1500円

2002年発売分（8/21現在 全132タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
メモリーズオフ・ミニアルバム・コレクション Vol.4 冷たい太陽/南つばめ	01/09/02	SCDC-00144	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
ファミコン・ミュージック	01/09/02	SCDC-00145	2310	サイトロン・ディスク	任天堂	LEGEND SERIES
ドラゴンクエスト ゲーム音源大全集2	01/09/02	SVWC-7104~6	3059	SME	エニックス	SFC版
ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～ オリジナル・サウンドトラック	01/10/02	KMCA-137~8	3500	KME	コナミ	
One Vision	01/10/02	NECA-12023	1250	NECインターチャネル	バンダイ	
顔のない月 パーフェクトアレンジアルバム	01/17/02	FSCA-10205	2800	ファーストスマイル	ROOT	
tanaka katsumi greatest hits 1989－2001	01/17/02	FSCA-10206	2800	ファーストスマイル	コンパイル	CDエクストラ
月陽炎～つきかげろう～ オリジナルサウンドトラック＆アレンジ	01/17/02	FSCA-10211	3500	ファーストスマイル	スタジオみりす	
サウンド・アドベンチャー 北海道連続殺人事件オホーツクに消ゆ	01/21/02	STF0001~2	2500	ULF	アスキー	復刻版（リマスタリング）、FC版音源追加
"Rez" －Gamer's Guide to...	01/23/02	IDCT-1001	2730	ミュージックマイン	セガ	ゲーム連動企画CD
オールスター・プロレスリングⅡ オリジナルサウンドトラック	01/23/02	SSCX-10060	2039	デジキューブ	スクウェア	
プライムガール	01/26/02	ABCA-87	2800	AMJ	TRIFACT	
プラチナ オリジナルサウンドトラック	01/26/02	ABCA-88	2800	AMJ	戯画	
METALGEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY SOUND TRACK2:THE OTHER SIDE	01/26/02	KMCA-144	2548	KME	コナミ	
beatmania ⅡDX 6th style Original Soundtrack	01/26/02	KMCA-146~7	3500	KME	コナミ	
ときめきメモリアル3 SOUND BLEND	01/30/02	JBCJ-9003	1365		コナミ	
PS用ソフト 仮面ライダーアギト Game Sound Track Remix	02/01/02	COCX-31787	2940	日本コロムビア	バンダイ	CDエクストラ
バーチャファイター4 オリジナルサウンドトラックス	02/06/02	AMMX-2001	2940	SME・インターメディア	セガ	
pop'n music7 AC CS pop'n music5	02/06/02	KMCA-148~9	3364	KME	コナミ	
メモリーズオフ・ミニアルバム・コレクションVol.5 ふたつの心は/相摩 希	02/06/02	SCDC-00149	1890	サイトロン・ディスク	キッド	
ファミコン・ミュージック VOL.2	02/06/02	SCDC-00151	2730	サイトロン・ディスク	任天堂	LEGEND SERIES
Kokoro Theme from "Xenosaga"	02/06/02	SSCX-10061	1300	デジキューブ	ナムコ	
ドラゴンクエスト ゲーム音源大全集3	02/06/02	SVWC-7107~9	3059	SME	エニックス	
マーシャルビート	02/08/02	TOCP-64155~6	3000	東芝EMI	コナミ	
ロックマンテーマソング集	02/20/02	CPCA-1056	2520	セルピュータ	カプコン	
ファイナルファンタジーX ピアノコレクションズ	02/20/02	SSCX-10064	2854	デジキューブ	スクウェア	
ICO～霧の中の旋律～	02/20/02	SVWC-7117	1470	SME・Vワークス	SCE	
真・三国無双 究極音盤	02/21/02	KECH-1206	3200	コーエー	コーエー	
デッドオアアライブ3 オリジナルサウンドトラックス	02/22/02	KWCD1006	4800	WAKE UP	テクモ	一部店舗販売
グランディアエクストリーム オリジナルサウンドトラックス	03/01/02	TRCD-10020	2940	ツーファイブ	エニックス	
マキシモ オリジナル・サウンドトラック	03/06/02	CPCA-1058	2100	セルピュータ	カプコン	大魔界村シングル同梱
ときめきメモリアル3 もえぎの音楽だより 第二集	03/06/02	KMCA-140	2854	KME	コナミ	
夕陽の約束	03/06/02	NECM-12027	1250	NECインターチャネル	バンダイ	
メモリーズオフ・ミニアルバム・コレクション Vol.6 breath/寿々奈鷹乃	03/06/02	SCDC-00150	2310	サイトロン・ディスク	キッド	BOX付属
タイトー・ゲーム・ミュージック	03/06/02	SCDC-00156	2310	サイトロン・ディスク	タイトー	LEGEND SERIES
ゼノサーガ オリジナル・サウンドトラック	03/06/02	SSCX-10062	3059	デジキューブ	ナムコ	
暴れん坊プリンセス サウンドトラック	03/09/02	MACM-2021	3150	ムービック	角川書店/ESP	
レガイア デュエルサーガ サウンドトラック	03/09/02	MACM-2024	3675	ムービック	SCE	
鬼武者2 オリジナル・サウンドトラック	03/20/02	CPCA-1059	2520	セルピュータ	カプコン	
ジェットセットラジオフューチャー サウンドトラック	03/20/02	SCDC-00166	2800	サイトロン・ディスク	セガ	
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード オリジナル・サウンドトラック	03/20/02	SVWC-7118	3900	SPE・Vワークス	SCE	
光	03/20/02	TOCT-4361	1100	東芝EMI	スクウェア	CDシングル
Card of Destiny 光と闇の統合者 オリジナルゲームサウンドトラック	03/22/02	MMCC-5002	2940	マリン	アーベル	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
羅刹之音楽 (RASETSU Sound Ware)	03/25/02	KGMC-004	2600	インディーズ	工画堂スタジオ	通販限定
グリーングリーン ボーカルアルバム	03/27/02	KICA-1262	3059	キングレコード	STAR☆LINK	
History of beatmania Ⅱ DX	03/27/02	KMCA-152	2243	KME	コナミ	
in white オリジナルサウンドトラック	03/27/02	LACA-5096	3000	ランティス	LiFox	
怪盗アプリコット オリジナルサウンドトラック&ドラマ	03/27/02	LACA-5097	2800	ランティス	TAKUYO	
KINGDOM HEARTS オリジナル・サウンドトラック	03/27/02	TOCT-24768~9	3200	東芝EMI	スクウェア	
Rez EP level 02 [TEREZ 002]	03/30/02		1400	third ear	セガ	ゲーム連動企画EP
Rez EP level 01 [TEREZ 001]	03/30/02		1400	third ear	セガ	ゲーム連動企画EP
GRADIUS ARCADE SOUND TRACK	04/02/02	KMCA-155~6	3800	KME	コナミ	グラディウスⅠ～Ⅳ収録
ときめきメモリアル3 もえぎのピアノ音楽集	04/03/02	KMCA-151	3059	KME	コナミ	
pop'n music Vocal Best 3	04/03/02	KMCA-154	3059	KME	コナミ	
db/songbook feat.桑島法子	04/03/02	KMCA-3059	3059	KME	コナミ	
テニスの王子様 オリジナル・ゲームサウンドトラック＋	04/03/02	NECA-30061	2300	NECインターチャネル	コナミ	
サクラ大戦4～恋せよ乙女 全曲集	04/10/02	AVCA-14328	3150	avex mode	セガ	
スペースチャンネル5 Pt2 オリジナルサウンドトラック VOL.1	04/10/02	MJCG-80091	2100	マーベラス	セガ	
ミルキィ・シーズン サウンドコレクション	04/10/02	SCDC-00164	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
ミルキィ・シーズン ペアコレクションVol.1 蘭咲礼香&宇佐美ゆん	04/10/02	SCDC-00168	2100	サイトロン・ディスク	キッド	
ミルキィ・シーズン ペアコレクションVol.2 立花真白&森下潤未	04/10/02	SCDC-00169	2100	サイトロン・ディスク	キッド	
JETでGO!2	04/10/02	ZTTL-0056	2600	ZUNTATAレコード	タイトー	
FF:U ファイナルファンタジー:アンリミテッド MUSIC ADVENTURE Verse.2	04/17/02	AVCA-4339	3059	avex mode	スクウェア	
鬼武者2 オーケストラアルバム～岩代太郎セレクション～	04/20/02	CPCA-1060	2520	セルピュータ	カプコン	
幻想水滸伝音楽集 Produced by 羽田健太郎	04/24/02	KMCA-143	3059	KME	コナミ	
星のまほろば ドラマ&オリジナルサウンドトラック	04/24/02	LACA-5102	3000	ランティス	ジョルダン	
スペースチャンネル5 Pt2 オリジナルサウンドトラック VOL.2	04/24/02	MJCG-80092	2100	マーベラス	セガ	
メモリーズオフ2nd ボーカルコレクション＋α!!	04/24/02	SCDC-00171~2	3780	サイトロン・ディスク	キッド	
Crimson	04/26/02	BASC-00011	—	インディーズ	BaseSon	初回特典
ウイニング・イレヴン サウンドトラック	04/26/02	TOCP-65986	2548	東芝EMI	コナミ	
はじめてのおんがくかい	04/26/02		1575	インディーズ	ZERO	
突撃軍歌ガンパレードマーチ	04/27/02	MACM-2020	1260	ムービック	SCE	
式神の城 サウンドトラック 式神の宴	04/27/02	MACM-2022	3150	ムービック	タイトー	
HOSHIGAMI（星神）～沈みゆく蒼き大地～ サウンドトラック	04/27/02	MACM-2023	3150	ムービック	マックスファイブ	
電脳戦機バーチャロンフォース オフィシャルサウンドデータ ―Marsinal―	04/30/02	HR-04	3675	ヒットメーカーレコーズ	セガ	
GUITAR FREAKS 7thMIX & drummania 6th MIX Soundtracks	05/01/02	KMCA-158	2243	KME	コナミ	
カプコンミュージックジェネレーション LIMITED EDITION～アレスの翼～	05/04/02	CPDA-1019	1470	インディーズ	カプコン	イベント販売、通販可能
ミルキィ・シーズン ペアコレクションVol.3 綾瀬美樹&野々花沙織	05/09/02	SCDC-00175	2100	サイトロン・ディスク	キッド	
20020220 music from FINAL FANTASY	05/09/02	SSCX-10065	3364	デジキューブ	スクウェア	CDエクストラ
ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国	05/09/02	ZTTL-0057	3200	ZUNTATAレコード	タイトー	
ダンスダンスレボリューションⅤ―レア サウンドトラック	05/16/02		—	インディーズ	コナミ	非売品
侍 オリジナルサウンドトラック	05/21/02		1500	ULF	スパイク	
ビストロ・きゅーぴっと わくわく音楽祭	05/22/02	KICA-1263	2548	キングレコード	サクセス	
TALK to TALK オリジナルサウンドトラック	05/22/02	KICA-1265	2854	キングレコード	Clear	
ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス5	05/22/02	KMCA-157	3059	KME	コナミ	
スーパーロボット大戦IMPACT オリジナルサウンドトラック	05/22/02	LACA-9011~2	3600	ランティス	バンプレスト	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
ミスタードリラー サウンドトラックス	05/22/02	SCDC-00178~9	3570	サイトロン・ディスク	ナムコ	
鉄拳4 オリジナルサウンドトラック	05/22/02	SCDC-00181~2	3570	サイトロン・ディスク	ナムコ	
アーマードコア3 オリジナル・サウンドトラック	05/22/02	SVWC-7136	1995	SPE・Vワークス	フロムソフトウェア	
ぽこぽこ軍将2 いっつ・あ・りある・わーるど オリジナルサウンドトラック&ドラマアルバム	05/22/02	TKCU-72358	2940		ainos	
ラ・ピュセル~光の聖女伝説~ アレンジサウンドトラック	05/29/02	SCDC-00183	3150	サイトロン・ディスク	日本一ソフトウェア	
うわたれるもの オリジナルサウンドトラック	06/05/02	KICA-1266	2548	フィックスレコード	リーフ	
GALERIANS:Ash オリジナルサウンドトラック	06/05/02	SCDC-00176	2940	サイトロン・ディスク	エンターブレイン	
GAKERIANS:RION オリジナルサウンドトラック	06/05/02	SCDC-00177	2940	サイトロン・ディスク	エンターブレイン	
My Merry May Sound Collections	06/05/02	SCDC-00184	2940	サイトロン・ディスク	キッド	
ミルキィ・シーズン ペアコレクションVol.4 進藤かすみ&遠山さちえ	06/05/02	SCDC-00185	2100	サイトロン・ディスク	キッド	
夏色の砂時計 サウンドコレクション	06/05/02	SCDC-00186	2940	サイトロン・ディスク	プリンセスソフト	
FINAL FANTASY XI Original Soundtrack Limited Edition	06/05/02	SSCX-10067~8	3500	デジキューブ	スクウェア	通常版あり
ガンヴァルキリー オリジナルサウンドトラック(輸入版)	06/06/02		2500	tokyopop	セガ/スマイルビット	通信販売
ユーディーのアトリエ~グラムナートの錬金術師~ オリジナルサウンドトラック	06/13/02		3000	インディーズ	ガスト	通信販売
カプコン ドラマシリーズ「ロックマン危機一髪!」復刻盤	06/19/02	CPCA-1057	1470	セルピュータ	カプコン	
プリンセスナイツ オリジナルサウンドトラック&アレンジ	06/19/02	FSCG-85112	3500	ファーストスマイル	ミンク	
ゲートキーパーズ21 オリジナルサウンドトラックアルバム	06/19/02	PCCG-594	3150	ポニーキャニオン		
此花2~届かないレクイエム~ サウンドコレクション	06/19/02	SCDC-00187	2940	サイトロン・ディスク	サクセス	
カプコン・ゲーム・ミュージック	06/19/02	SCDC-00193	2310	サイトロン・ディスク	カプコン	LEGEND SERIES
DDRMAX2 オリジナル・サウンドトラック	06/19/02	TOCP-64168^9	3200	東芝EMI	コナミ	
オフィシャルファンブック ポポロクロイス ミュージアム	06/20/02		2940	SCE	SCE	書籍付録CD
Radioトーク「ネオロマンス Paradise アンジェリーク3」	06/21/02	KECH-1201	2800	コーエー	コーエー	
スペースチャンネル5パート2 ウキウキ★ NON STOP MEGAMIX	06/21/02	MJCG-80097	2100	マーベラス	セガ	
426(よんにぃろく) オリジナル・ゲームサントラ	06/26/02	KICA-1268	3500	キングレコード	フロントウイング	
やどかりタイフーン オリジナル・ゲームサントラ	06/26/02	KICA-1270	2854	キングレコード	ORBIT	
グローランサーⅢ オリジナルサウンドトラック	06/26/02	KICA-1271	3059	キングレコード	アトラス	
beatmania 7th MIX Original Soundtrack	06/26/02	KMCA-160	2243	KME	コナミ	
悪魔城ドラキュラ Circle of the Moon & Castlevania 白夜の協奏曲 オリジナルサウンドトラック	06/26/02	KMCA-162	2548	KME	コナミ	GBA版2タイトル収録
RUNABOUT3 neoAGE	06/26/02	USCA-1012	3000	inter-record	クライマックス	
交響幻想曲 白き魔女	06/27/02		2800	インディーズ	日本ファルコム	
オリジナル・サウンドトラック VM JAPAN	06/27/02		2980	インディーズ	日本ファルコム	ソフト初回特典と同一
D.C.~ダ・カーポ~アレンジサントラCD	06/28/02	CIRCUS0025~6	—	インディーズ	CIRCUS	ソフト初回特典
SPARKLE~Song from TOKIMEKI MEMORIAL 2~	07/03/02	KMCA-161	3059	KME	コナミ	
幻想水滸伝ボーカルコレクション ~La passione commuove la storia~	07/03/02	KMCA-163	3059	KME	コナミ	
ミルキィ・シーズン ペアコレクションVol.5 千浦真林&星波ちはや	07/10/02	SCDC-00189	2100	サイトロン・ディスク	キッド	
かまいたちの夜2 サウンドトラック	07/17/02		2500	デジキューブ	チュンソフト	
LOVERS~恋に落ちたら…~ オリジナルサウンドトラック	07/20/02	OMCP-10	3150	CANDYPOP	Jellyfish	CDエクストラ
pop'n music Artist Collection 新谷さなえ	07/24/02	KMCA-159	2548	KME	コナミ	
幻想水滸伝Ⅲ オリジナルサウンドトラック	07/24/02	KMCA-164~5	3500	KME	コナミ	
スペースチャンネル5パート2 モジモジ★ CAN'T STOP REMIX	07/24/02	MJCG-80098	2100	マーベラス	セガ	
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2	07/24/02	SCDC-00195	2310	サイトロン・ディスク	カプコン	LEGEND SERIES
ときめきメモリアルGirl's Side オリジナルゲームサウンドトラック	08/07/02	KMCA-166~7	3500	KME	コナミ	

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
AIR オリジナルサウンドトラック	08/09/02	KSLA-0004～5	不明	インディーズ	Key	詳細不明
どきどきアイドルスターシーカー-remix-オリジナルサウンドトラック	08/12/02	SRIN-1006	2000	スイーブレコード	グレフ	通販限定
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3	08/21/02	SCDC-00198	2940	サイトロン・ディスク	カプコン	LEGEND SERIES
ザ・スキーム サウンドトラック	08/21/02	SCDC-00199	2625	サイトロン・ディスク	ボーステック	LEGEND 80's

"押しの一枚"

JETでGO！ 2

タイトー自体のゲーム開発部門が縮小された事にともない、ZUNTATAの音楽的な露出は少なくなってしまった。そんな状況の中で発売された本作は、タイトーの伝統芸とも言える「飛行機操縦シリーズ」最新作の楽曲を収録したものだ。SS版『クレオパトラフォーチュン』などの名曲を手掛けたシュウ・ナカザワ氏の楽曲は、精密機械のようなビートと柔らかなメロディが融合する美しいもので、「ファンサービス」という明確な意図でリミックスされた『ミッドナイトランディング』『トップランディング』『ランディングギア』の新しい姿も高く評価したい。浮遊感に溢れたお洒落な１枚、ドライブのお供にいかがだろうか。　（罰）

2002年4月10日発売／ZUNTATAレコード／ZTTL-0056／2600円

セガコンVol.1/Vol.2

セガマニア原音派のための1枚…もとい６枚（３枚組×２）。ユーザー投票上位百曲十懐かしのボーナストラックが「Vol.1」にAC、マスターシステム、MD曲を、「Vol.2」にSS、DC曲と振り分けて収録されていて、セガのサウンド史を語る上で必要な曲を広範囲で抑えた良質のベスト盤となっている。本音を言えば、なんで『ZAXXON』入んないの？　とか（企画時はSC-1000やエレメカも対象だったが全く収録されなかった）、『サクラ』曲多すぎるよ！　とか、どこでどう間違ったら「播磨体操第一」が収録されることになるのか？　などと思ってしまうのだが、各ファン層の温度差も含めて歴史なんだろうな…。　（ろすきる）

2001年10月24日・同11月21日／SME・ビジュアルワークス／SVWC-7092～4・7095～7／各3500円

発売年度不明タイトル（全50タイトル）

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師3～ エンディングテーマ曲 スペシャルジャズアレンジバージョン			1200	インディーズ	ガスト	シングルCD、通販
SONIC DANCEPOWERⅦ		515712	不明	Jive Records	セガ	海外盤CD
PRESENCE		34510070	2800	インディーズ	シュールド・ウェーブ	
マリーのアトリエ オリジナルサウンドトラック		0100801~02	2900	インディーズ	ガスト	通販限定
リリーのアトリエ ジャズアレンジバージョンCD		0101701	1200	インディーズ	ガスト	CDシングル、通信販売
ecco SONGS OF TIME		697-124 126-2	不明	SEGA MUSIC GROUP	セガ	海外盤CD
ロックマンスペシャルCD VOL.2		CAPCOM-005	―	インディーズ	カプコン	
Dante's Selection		CAPJ-010823	―		カプコン	非売品
慟哭そして…FinalEdition おまけCD		DEDA-1002	―	インディーズ	データイースト	SS版同タイトル同梱
ハドソン CD-ROM^2 音楽全集		HCD-0011	―	インディーズ	ハドソン	非売品
Shenmue JukeBox		HDR-0031	―	インディーズ	セガ	DC版初回特典
TEMPEST 2000 : THE SOUND TRACK		J8909	不明	ATARI	アタリ	海外盤CD
RIDGE RACER		JVC-9002-2	不明	JVC	ナムコ	海外盤CD
シークエンス・パラディウム2		KGMC-003	2600	インディーズ	工画堂スタジオ	通販限定
beatmania remix		KMX-002	不明	インディーズ	コナミ	LP
LMSRecordings Complete D.A.(Dennin Aleste)		LMCDR-03023C	―	インディーズ	コンパイル	イベント配布CD-R
ランドストーカー～皇帝の財宝		MCDS-1	不明	ビクター音楽産業	セガ	攻略本付属？
ビートマニア オリジナルCD		NK-113	―	インディーズ	コナミ	非売品
アーリーコレクション 2nd		PRD-688	1500	インディーズ	ANCIENT	CDシングル
「幽遊白書2 格闘の章」ザプレミアムCD		PRMS-00004	―	インディーズ	ナムコ	非売品
セガ社歌		SBDV80001	―	インディーズ	セガ	シングルCD、抽選
SUPERメガドライブFAN MEGA-CD SUPERミュージックコレクション VOL1		TIM-SMD01	―	インディーズ	各社	
SUPERメガドライブFAN MEGA-CD S UPERミュージックコレクション VOL2		TIM-SMD02	―	インディーズ	各社	
SUPER PCエンジンFAN vol.1 ミュージックコレクション		TIM-SPC01	―	インディーズ	各社	同雑誌付録
ワイワイ・ゲームミュージック			―	インディーズ	各社	BEEP3月号付録
レイディアントシルバーガン			1143	インディーズ	TRESURE	CDシングル
ファルコム・ゲームミュージック・カタログ			―	インディーズ	日本ファルコム	BEEP4月号付録
ビデオ・ゲームミュージック第2弾・ソノシート			―	インディーズ	各社	BEEP付録
ピクチャーレコード・ヘッドフォンもいっしょ♪♪			不明	bit TOUR's	SCE	LP
ナムコ・ゲームミュージック・ソノシート			―	インディーズ	ナムコ	BEEP5月号付録
スナッチャーサウンドクリップ			―	インディーズ	コナミ	非売品
シェンムー			―	インディーズ	セガ	非売品
サイトロン ゲームミュージックライブ'93夏 ～公認海賊盤カセット～			―	インディーズ	各社	非売品
コナミ・ゲームミュージック・ソノシート			―	インディーズ	コナミ	BEEP3月号付録
グランディアⅡ メロディア			―	インディーズ	ゲームアーツ	同ソフト初回特典
アレスタ・ミュージックテープ			1980	インディーズ	コンパイル	通信販売
ZUNTATA SECRET FILES			―	インディーズ	タイトー	プレゼント品
THE MUSIC OF KOUDELKA			―		SNK	非売品
SUPEER GAME MUSIC			―	インディーズ	各社	BEEP7月号付録
SUPEER ARRANGE GAME MUSIC			―	インディーズ	各社	BEEP11月号付録
SEGA GAME MUSIC Ⅱ			―	インディーズ	セガ	BEEP9月号付録
SEGA GAME MUSIC			―	インディーズ	セガ	BEEP11月号付録
RE★さいくりんぐDay's サウンドコレクション			2940	candystore	Paprika	リマスタリング
PRE PRINCESS MAKER			―	インディーズ	ガイナックス	予約特典
MUSIC FROM FFX			―		スクウェア	予約特典
GAME SOUND COLLECTION			―	インディーズ	各社	BEEP1月号付録
DARIUS外伝 VIDEO MOVIE						
～オリジナルサウンド・トラック～Stoic Romance			―	インディーズ	タイトー	非売品

タイトル	発売日	品番	価格	発売元	ゲーム発売元	特記事項
BOYS BE…2nd Season 予約特典CD			ー	インディーズ		予約特典
BEST GAME MUSIC SELECTION			ー	インディーズ	各社	BEEP11月号付録

"押しの一枚"

悪魔城ドラキュラ　ミュージックコレクション

本タイトルは、製品として販売されているCDではない。'97にPSで販売されたタイトル『悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～』に特典として添付されたCDだ。完全にファン向けの特典ではあるが、初代から同作品までの15作品から数曲ずつ抜き出して、オムニバス形式で収録している、いわば「美味しいとこ取り」な構成となっている。もちろん、めったに聴けないMSX版やMD版までもフォローされている。こういった特典モノのCDまでチェックするのは骨が折れる作業だが、「実は良盤だったもの」を買い逃したことに気付いた数年後に、ふとしたきっかけで発見・入手したときの喜びも忘れたくないものだ。　（飴尾拓朗）

1997年3月20日／コナミ／VX010-J1／PS『悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～』同梱

ディスクステーション "Best Of 3−years"

すっかり「ぷよまん」で有名になり、ひと騒動あったコンパイルだが、優秀な下請け製作会社としてゲーム業界を支えた功績も忘れてはならない。同社は1988年に「創刊」した『ディスクステーション』で、月刊ディスクマガジンという新しいメディアの形を提案した。音楽面にも力を入れていた同社は、他社に先駆け音楽CDをソフトの付録に付け始める。本作はMSX版『ディスク～』の最終号に同梱されたもので、人気を誇った連載STG『ブラスターバーン』のアレンジや、仁井谷社長の声をサンプリングした珍曲などを収録した、程良く肩の力の抜けた作品集だ。今再び立ち上がろうとする同社にエールを込めて紹介する。　（罰）

1991年12月1日／コンパイル／非売品（MSX『ディスクステーション』#32号付録）

ゲームミュージックデータベース補完計画

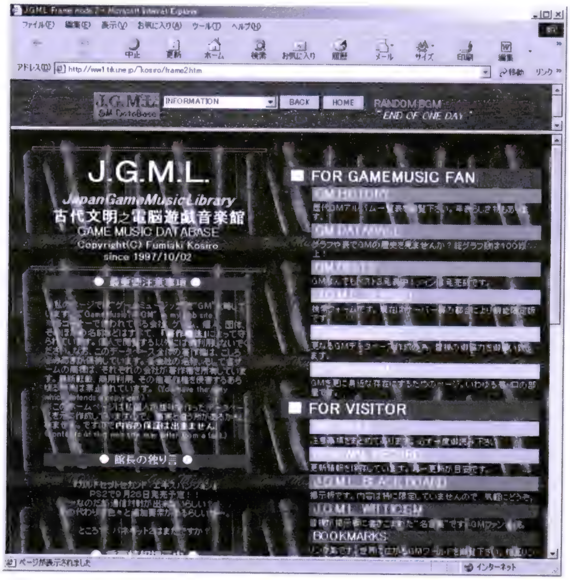
「J.G.M.L.」から、本書に掲載されているデータベースの元となる、膨大な量の資料を提供いただいた。

紙媒体に掲載するにはあまりに膨大すぎる量だったために、本書においては断腸の思いで一部項目を削らせていただいた。本書で明かされていない情報は「J.G.M.L.」に、きっとある。

しかし、いかに膨大な情報量を保有しているとはいえ、我々が求めてやまない情報は、未だ完成していない。それどころか、我々人間と同じように、日々完成に向けて成長を続けている。

本書で足りない諸君へ。

是非「J.G.M.L.」へアクセスしてほしい。



http://ww1.tiki.ne.jp/~kosiro/

本書の製作にあたって、下記メーカー様の惜しみないご協力を賜りました。
ここに深く御礼申し上げます。

株式会社ケイブ(http://www.cave.co.jp)

株式会社ゲームスタジオ（http://www.gamestudio.co.jp）

株式会社スーパースィープ（http://www.sweep.co.jp）

株式会社ヒットメーカー（http://www.hitmaker.co.jp）

サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社
（http://www.scitron.co.jp/label/）

ティーズ・エンターテイメント（http://www.ts-e.co.jp）

本書の製作にあたって、下記の方よりご協力を賜りました。
ここに深く御礼申し上げます。

執筆協力（順不同・敬称略）：

中村方俊(http://www.game-music.com)

こしろふみあき（http://www.tiki.ne.jp/~kosiro/）

Hally（http://www.vorc.org）

卯月鮎（http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/）

多根清史

児山計

Mizuho.K（http://wing.zero.ad.jp/~zbh74857/GMRoom/）

シャア専用セレロン

T.J！

外崎剛

ろすきる

飴尾拓朗

蒼のジャック as 鶴見直樹

Wiz.

shun._（http://y7.net/atg）

ITR／アーケードゲーム愛好会AM
(http://member.nifty.ne.jp/ITR/)

sawadaspecial.com

そうだ、OK,Let's hear the Game Music!
ゲームミュージックを聴こう！

2002年10月10日初版発行

監　修　G-trance/罰帝
編　集　黒沼伸行
デザイン　株式会社マイクロハウス（クリエイティブ事業部）
印　刷　株式会社廣済堂
発行人　武内静夫
発行所　株式会社マイクロマガジン社
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
（販売部）TEL 03-3206-1641
FAX 03-3551-1208
（編集部）TEL 03-3551-3720
FAX 03-3551-1208

URL　http://www.microgroup.co.jp

落丁、乱丁本の場合はお取替えいたしますので、弊社営業宛にお送りください。
価格は裏表紙に表示してあります。
ISBN4-89637-109-7 C2076

©MICRO MAGAZINE　2002
Printed in Japan

ISBN4-89637-109-7

C2076 ¥1280E

定価：本体 1,280円 十税

発行／㈱マイクロマガジン社
©MICRO MAGAZINE 2002 Printed in Japan

9784896371093

1922076012802